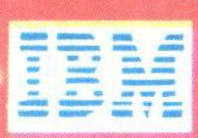
ВЫПУСК 6



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Выпуск 6

Акционерное общество закрытого типа
"АКВАРИУМ"

Москва 1995 год

О $\frac{2404040000-001}{28П(03)-95}$ без объявления

ISBN 5-88952-001-6

BETRAYAL AT KRONDOR

Фирма - DYNAMIX. Год в ыпуска - 1993. Монитор - VGA. Размер - 15 Mb.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: 386, VGA, память - 595Кб+1Мб EMS, на диске - 15 Мб.

УПРАВЛЕНИЕ: мышь (рекомендовано), клавиатура.

ЗВУК: Adlib, Sound Blaster, General MIDI, Roland LAPC-1/MT-32.

"Предательство в Крондоре" - лучшая из ролевых игр, появившихся в последние три года. Ее отличают прекрасная графика, удобный пользовательский интерфейс, новаторский подход к сценарию и ведению схваток. Игровая среда базируется на фантастической серии Реймонда Фиста (Raymond Fiest) "RIFTWORLD". Знание самих романов необязательно - создатели игры включили в нее обширную информацию, которая поможет во всем разобраться. Система ведения схваток позволяет играющему ощутить себя на поле боя. При этом ему не придется с бешенной частотой жать на клавиши мыши. Пользовательский интерфейс исключительно дружелюбен и прост. При всем этом игра не развивается слишком прямолинейно, она не перегружена сражениями, чем часто грешат другие RPG. Даже странно, что эту игру предложила фирма "DYNAMIX", у которой до этого не было ничего подобного.

Теоретически происходящие в игре события расположены между двумя романами Р. Фиста "DARKNESS AT SETHANON" и "PRINCE OF BLOOD". Фирма не поленилась рассказать предысторию происходящего. Если коротко, то десять лет назад была уничтожена главная армия северных эльфов, при этом погиб и их обаятельный предводитель, которому удалось сплотить эльфов под своим знаменем. И вот теперь на севере зреют неприятности: появился новый предводитель и, судя по его поведению, он преследует какие-то скрытые цели. Группа из трех персонажей - агентов королевства, которой Вы и управляете; должна выяснить что к чему и предпринять соответствующие меры.

Игра начинается с киношного момента (первого из двадцати одного по всей игре): эльф из Вашей группы умудряется расправиться с подосланным убийцей. Сцена подана с помощью текста и цифровых видеоизображений. Актеры неплохо потрудились при создании этой игры.

После этого эпизода целью Вашей группы становится провести информатора Гората (GORATH) в Крондор - город принца Аруты (ARUTHA). Этому отведена глава 1 игры. Та информация, которую он сообщит принцу, пояснит и Вашим персонажам, что собственно происходит, а также выведет их на начало главы 2. Всего в этой игре 9 глав, в каждой из которых у группы будет определенная цель. В отличии от большинства RPG - Вам не нужно разыскать и убить "самого большого плохиша", в то же время сначала неясно, чего собственно от Вас хотят. Развитие сценария происходит во время игры, группа не является ее единственным активным элементом. Более того, со временем исчезает сама проблема: "А что делать дальше?". У группы всегда есть текущая задача, которую нужно выполнить. Каждая киновставка - признание Ваших очередных успехов и достижений; Вам не придется часами лазить по игре без всякой обратной связи.

С другой стороны, организация игры в виде глав накладывает очень мало ограничений на Ваши исследовательские мероприятия. Нет никаких временных ограничений, а пространственные - также незначительны. Вы можете изучить практически все королевство без заморочек типа: "Вы не можете идти на восток, пока пес не понюхает медальон". Вы даже можете облазить все королевство еще до того, как отведете Гора в Крондор. Ввиду того, что королевство в общем-то стабильно, Вы можете изучить его вдоль и поперек, что даст Вам определенные преимущества: добравшись до главы 6, Вы уже будете знать, куда бежать за информацией. Добавьте к этому большой выбор необязательных квестов - и Вы получите игру, в которой присутствует почти полная свобода перемещений и действий.

ОБ ИНТЕРФЕЙСЕ

Левый клик (ЛК) мышки предназначен для действия, правый (ПК) - для получения информации. На основном экране верхняя половина отведена тому, что видит группа перед собой. ПК определяет, что она видит, ЛК - нападает на это, говорит с этим, открывает это, в ходит в это или читает это - в зависимости от того, что это собой представляет.

ЛК на одном из трех изображений персонажей в нижней части демонстрирует нам имущество персонажа, ПК - его статистические данные. ПК на одной из шести иконок действий группы приводит к ее описанию, ЛК на ней позволит Вам изменять начальные установки игры, сохранять игру, накладывать заклинание, становиться лагерем, определить свое местоположение на карте королевства или изменить режимы просмотра.

Основной режим просмотра - от первого лица, при котором Вы видите местность перед Вами. При подземном режиме Вы будете видеть стены с характерным рисунком поверхности. Если этот режим включить на поверхности, то у Вас появится ощущение, что Вы играете в симуляцию какого-нибудь самолета.

Передний план содержит изображения деревьев, строений, персонажей и разнообразных предметов (сундуки, знаки, трупы ...). Альтернативный тип просмотра позволяет Вам взглянуть на все сверху, в режиме карты. Вы увидите здания, дороги и горы, расположенные рядом с группой. Этот режим доступен всегда, когда группа находится на поверхности. При хождениях в подземельях ведется автоматическое картографирование. Перемещение группы из любого типа просмотра выполняется с помощью "алмаза движения", расположенного вокруг компаса, или с помощью клавиш стрелок. Весьма полезная особенность игры - возможность автоматического передвижения по дороге - "road-lock". При этом группа автоматически поворачивает в местах поворота дороги.

В игре не так уж много второстепенных персонажей, но сам игровой мир представляется весьма обширным. Есть и специальные экраны: к ним можно отнести изображения больших городов, на которых с помощью мыши можно выбрать отдельные здания - таверну, постоялый двор, магазин и т.п. При встрече с основным персонажем открывается его изображение и приводится список возможных тем для разговора.

ИСКУССТВА, МЕЧИ И КОЛДОВСТВО

Ваши персонажи владеют определенными умениями, причем их мастерство совершенствуется в ходе игры с применением этих умений. Наряду с традиционными типа "Lockpicking" (умение взламывать замки), а также умений, связанных с владением оружием, есть и необычные, например, "Barding" - умение петь песни для сильных мира сего (очень полезная штука, когда кончились наличные). Характеристики персонажей типа силы, скорости, выносливости и здоровья улучшаются значительно медленнее. Основная проверка этих достоинств происходит во время сражений.

Изображение схватки позволяет наблюдать за происходящим сверху и сзади Ваших персонажей, находясь лицом к противнику. При переходе хода к каждому из персонажей Вы получаете возможность кликнуть на каком-нибудь месте, чтобы он переместился туда, кликнуть на противнике, чтобы его атаковать, кликнуть на изображении персонажа, чтобы посмотреть на его состояние и определить, чем он будет пользоваться. Вы можете кликнуть на иконке, чтобы выстрелить из арбалета, наложить заклинание, парировать удары противника, задержать дыхание, приказать общее отступление или переключить персонаж в режим автоматического ведения боя. При выборе есть дополнительные соображения - при парировании удара противника Вы получаете больше шансов нанести мощный удар, когда подойдет Ваша очередь, Вы также можете выбрать более мощный, но менее точный удар с размаху (Swingblow). Стрелять из арбалетов и накладывать заклинания можно только в том случае, когда противники не сошлись близко. Это приводит к суетливому маневрированию обоих сторон. Использование цифрового видеоизображения создает при этом поразительное ощущение причастности к происходящему.

СИСТЕМА МАГИИ

Ваши маги получают свои заклинания из рукописей, которые они находят или покупают. Наложение заклинания уменьшает показатель выносливости персонажа, а когда она становится нулевой, его здоровья. Когда уменьшается здоровье, начинают снижаться и все остальные показатели персонажа. Заклинаний много, они наглядны и разнообразны.

ОПЯТЬ В ПУТИ

Во время игры группа выполнит разнообразные миссии. В Главе 1 группа просто должна дойти до указанного места. В более поздней главе Вам придется идти по следу убийц и т.п. Множество миссий подразумевает наличие множества решений по их завершению. Например, если у Вас требуют пропуск, Вы можете решить вопрос силой, а можете найти этот самый пропуск. Еще в одной миссии существуют два разных способа получения одной и той же информации. Попутные квесты позволят и получить удовольствие, и поправить материальное положение группы. Основные квесты допускают большую свободу действий.

Все, что от группы требуется, выглядит вполне логичным и согласуется со всей игрой. Причем в игре очень немного задач типа "сбора восьми драгоценных камней", их миссии разнообразны и интересны. Помимо задач, связанных с основным ходом игры, есть два типа стандартных загадок. Первый - сундук эльфов со "словесным замком": - его можно открыть только в том случае, если установить с помощью поворачивающихся штуковин правильный ответ на загадку. Некоторые ответы очевидны, а другие - полный облом. Другая бяка - магическая западня из силовых полей и пушек, которые нужно отключить и сквозь которые нужно пробраться. Все это достаточно муторно, но, в конце концов, можно просто пойти напролом и принять удар на себя. В этой игре, если в живых остался хоть один персонаж, есть шанс добраться до храма и вернуть к жизни остальных.

Мир Фиста - Мидкемия - обеспечивает обоснованную игровую среду. У городов есть свои истории, и мотивы поведения их жителей строятся в соответствии с ними. В этой игре моредхелы (moredhel) - "плохие эльфы" - не являются злобными просто так. У них есть причины для этого, которые отображены в сценарии и диалогах игры. В игре нет городов "красоты", "воинов", "колдунов" и т.п. Зато есть Ла Мут - зловещее место на северо-западной границе, наполненное эмигрантами из Tsurani; или Арменгар - город, который медленно колонизируется моредхелами после полного разрушения в предшествующей войне. Такой уровень проработки игровой среды в предыдущих RPG не встречался.

ЧАСТЬ 1.

ПРОБЛЕМА: Какова моя задача в первой части?

ОТВЕТ: Locklear и Owyn сопровождают пленного моредхела по имени Gorath в Крондор. Стратегическая и политическая важность этого путешествия станет понятной после прибытия на место.

ПРОБЛЕМА: Где находится Крондор?

ОТВЕТ: Крондор - самый южный город в королевстве Мидкемия (Midkemia). Он расположен на побережье Горького моря (Bitter Sea) к востоку от острова Колдуна (Sorceror Isle).

ПРОБЛЕМА: Как пройти через магическую западню к югу от Zun?

ОТВЕТ: К югу от Zun группа попадает в магическую западню - из земли поднимутся четыре магических кристалла. Для обхода этой ловушки можно кликнуть на кнопке отступления (скорее всего потребуется несколько кликов), после чего пробираться в Крондор по другой дороге. Можно сделать попытку "решить" загадку этой ловушки. Если персонаж попытается пройти между одноцветными кристаллами, то получит удар магической энергией, который может оказаться для него роковым. Попытайтесь обойти смертоносные пары. Если Вам понадобится дополнительная помощь - нажмите на клавиатуре клавишу "G".

ПРОБЛЕМА: Мои персонажи ни с того ни с сего заболевают или отравляются. Почему?

ОТВЕТ: Обязательно проверяйте каждый пакет с пищей, который встретится Вам в игре. Кликните на объекте правой кнопкой (ПК) и внимательно прочитайте информацию в левом верхнем углу экрана. Если Ваши персонажи отравились

(poisoned) - Вам нужно найти противоядие или заплатить за лечение в ближайшем храме. Если персонажи нездоровы (sick) - примените восстановители сил (зеленые пробирки) или хорошенько отдохните (для этого потребуется не менее 12 часов отдыха).

ПРОБЛЕМА: Что я должен сделать в Крондоре?

ОТВЕТ: Когда Вы подойдете к Крондору, Вам будет выдан запрос о том, хотите ли Вы продолжать двигаться по дороге, ведущей в замок. Ответьте "Yes" и ждите появления изображения замка. Перемещая курсор по этой картинке, Вы увидите различные возможности для посещения - магазин (SHOP), постоялый двор (INN) и дворец (PALACE). Если Вы сделаете левый клик на дворце (ЛК), то узнаете, что ворота заело. Переместите курсор в нижнюю часть картинки и Вы найдете альтернативный путь во дворец - через подземную канализацию (SEWERS).

ПРОБЛЕМА: Я нахожусь в канализации. А где же James?

ОТВЕТ: Вы не сможете попасть во дворец из канализации, пока не отыщете персонаж по имени James. Группа Ночных Коршунов (Nighthawks) зажала его в СЗ углу канализационной сети. Вы должны убить их, а потом двигаться по боковому проходу, который ответвляется в северном направлении.

ПРОБЛЕМА: По какой лестнице можно проникнуть во дворец?

ОТВЕТ: James даст Вам ключ, с помощью которого можно открыть люк над лестницей и попасть во дворец (этот ключ повесится на Вашу связку автоматически). В комнате на восток от того места, где Вы встретили James, находится лестница. При подходе к ней сделайте на ней ЛК. После появления изображения замка перетащите мышью полученный при встрече ключ на замок (для получения дополнительной информации можно сделать на замке ПК). Если Вы находитесь на нужной лестнице - замок откроется, а Ваша группа на этом завершит прохождение первой части.

ЧАСТЬ 2

ПРОБЛЕМА: Какова моя задача во второй части?

ОТВЕТ: James и Gorath встретятся с Owyn в канализации под Крондором. Вместе им надлежит отправиться в город ROMNEY на встречу с подразделением войск короля Lyam, которая должна состояться в таверне Black Sheep.

ПРОБЛЕМА: Как я выберусь из канализации?

ОТВЕТ: Выход из канализации находится на юге. Это то же место, через которое Вы попали внутрь канализации в первой части игры.

ПРОБЛЕМА: Как мне победить Nighthawks возле храма RUTHIA (он находится между CRONDOR и MALAC'S CROSS)?

ОТВЕТ: Nighthawks одеваются в черное и возле храма RUTHIA Вы повстречаете довольно сильную группу противника. Если возникнут сложности во время сражения - попытайтесь при последующей попытке пробраться мимо этой группы среды холмов, расположенных к югу от дороги. Возможно, Вас не заметят.

ПРОБЛЕМА: Как попасть в ROMNEY? Нас туда не пускает MITCHEL WAYLENDER.

ОТВЕТ: В связи с войной между гильдиями Митчелл откажется впустить Вашу группу в город, если у Вас не будет с собой печати гильдии GLAZER. Если Вы еще не были в SIDEN, то в сундуке рядом с этим городом Вы обнаружите важную бумагу, касающуюся печатей гильдии.

ПРОБЛЕМА: Как я могу получить эти печати?

ОТВЕТ: Обыщите сельский дом к западу от LYTON. При этом Вы можете встретиться с MAX FEEBER, фермером, который в нем живет. Обыщите сарай и внутри Вы должны обнаружить четыре GLAZER'S SEAL.

ПРОБЛЕМА: По дороге в Silden все персонажи заразились чумой (PLAGUE)!

ОТВЕТ: Обезумевшие жители города набросятся на Вас около SILDEN и заразят чумой. Для того, чтобы вылечиться, зайдите в Silden и сделайте ЛК на изображении корабля. Он перевезет группу к храму EORTIS на острове Temple. Попав в храм, кликните на портьере, которой завешен проход во внутренние помещения. После этого выберите из предложенных опций "TALK". Когда Вы будете уходить, жрица вылечит Вас от чумы.

ЧАСТЬ 3

ПРОБЛЕМА: Какова моя цель в третьей части?

ОТВЕТ: James, Owyn и Gorath должны узнать, кто стоит за убийством королевских солдат в таверне BLACK SHEEP. Они должны разрешить загадку подзорной трубы (SPYGLASS) и паука (SPIDER), после чего им предстоит найти доказательства, чтобы убедить принца Аруту (ARUTHA) в том, что в регионе действуют NIGHTHAWKS. Начинайте с того, что поговорите с кем сможете в самом городе ROMNEY и в его окрестностях.

ПРОБЛЕМА: Кто же несет ответственность за убийство королевских солдат в таверне?

ОТВЕТ: Вы многое узнаете, переговорив с людьми в ROMNEY и неподалеку от города. Но самую ценную информацию Вы получите, отправившись на север в город KENTING RUSH. Побывайте в храме KAHOOLI, который расположен к северу от города и поговорите с жрецом.

ПРОБЛЕМА: Как мне получить информацию от этого жреца?

ОТВЕТ: Вы не узнаете от него ничего, пока не докажете, что по своим качествам устраиваете его бога. Для этого Вам придется сложить всю Вашу пищу в пакет, стать лагерем и дождаться, пока Ваши персонажи начнут испытывать голод. Только после этого Вам нужно входить в храм и разговаривать с жрецом.

ПРОБЛЕМА: Где находится NAVON DU SANDAU?

ОТВЕТ: Жрец укажет на NAVON DU SANDAU как на предводителя NIGHTHAWKS, ответственного за уничтожение королевских солдат в таверне в ROMNEY. Вы найдете его на дороге возле города KENTING RUSH или в самом городе.

ПРОБЛЕМА: Я убил NAVON DU SANDAU. Где штаб Nighthawks?

ОТВЕТ: Убив NAVON DU SANDAU, Вы должны обнаружить доказательства того, что NIGHTHAWKS имеют отношение к атаке моредхелов на королевство, которые Вам нужно будет представить принцу Аруте в Крондоре. Обитель NIGHTHAWKS расположена за водопадом, который находится к северу от храма BANATH, между CAVALL KEEP и PRANK'S STONE. К нему можно добраться по дороге, которая ответвляется на запад от основного пути.

ПРОБЛЕМА: Как мне проникнуть сквозь запертую дверь на входе в штаб NIGHTHAWKS?

ОТВЕТ: Для нахождения входа переместите курсор в нижнюю часть изображения водопада, пока он не станет надписью ENTER. После этого - ЛК. Для того, чтобы попасть внутрь, Вам нужно иметь при себе шахматную фигурку коня (KNIGHT PIECE).

ПРОБЛЕМА: Где я могу найти эту фигуру?

ОТВЕТ: Отправляйтесь обратно в KENTING RUSH и попытайтесь напиться воды из колодца к югу от города.

ПРОБЛЕМА: Как мне отомкнуть замок на колодце?

ОТВЕТ: Замок на этом колодце можно открыть только с помощью "VIRTUE KEY". Такой ключ можно купить в магазине в KENTING RUSH. Также его можно найти, раскопав могилу к северу от PRANK'S STONE, у реки.

ПРОБЛЕМА: Как мне получить доказательства о деятельности NIGHTHAWKS?

ОТВЕТ: Когда войдете в пещеру за водопадом, отправляйтесь на СВ. Вам понадобится погребной ключ (cellar key), взятый у NAVON DU SANDAU, чтобы попасть в его комнату. Там Вы найдете доказательства, которые нужны для завершения прохождения главы 3. Ответ на головоломку - "DARKNESS".

ЧАСТЬ 4

ПРОБЛЕМА: Какова моя цель в Части 4?

ОТВЕТ: Owyn и Gorath должны выбраться из подземелья в SAR-SARGOTH, после чего им нужно пробиться на юг к TEETH of THE WORLD и свободе!

ПРОБЛЕМА: Каким образом я выберусь из подземелья?

ОТВЕТ: Дверь, которая расположена к юге от того места, с которого начинается глава, - единственный путь на верхний уровень шахты. Для того, чтобы ее открыть Вам, понадобится найти ключ запрета (interdictor key). Этот ключ Вы сможете найти, если пройдете сквозь восточную дверь. Для того, чтобы открыть восточную дверь, Вам понадобится ключ - Guildis Thorn Key. Выбравшись за юж-

ную дверь, двигайтесь на юг, потом - на запад. Когда доберетесь до верхнего уровня, то заметите, что он значительно меньше нижнего. Выход расположен на СВ от лестницы.

ПРОБЛЕМА: Где находится NALAR'S RIB?

ОТВЕТ: NALAR'S RIB - исключительно мощный, но не критически важный предмет в игре. Вы можете потратить время на его поиски, если есть такое желание. Найти его не так просто. Во-первых, Вы должны взять изумруд и записку в черепе в SAR-SARGOTH. После этого, когда Вы выйдете из города, направьтесь на юг не по основной дороге, пока не подойдете к горе и кладбищу. Обойдите гору с западной стороны и продолжайте двигаться на юг, пока не сработает магическая западня, в состав которой включены три мага-огра. После окончания разборок с западней направляйтесь на юго-запад и найдите большой камень среди группы деревьев.

ПРОБЛЕМА: Как я выберусь из NORTHLANDS?

ОТВЕТ: Простейший и самый безопасный путь - нужно найти IRMELYN в таверне GIANT BROTH в ARMANGAR. Он попросит Вас спасти персонаж по имени OBKHAR из расположенных неподалеку нефтяных шахт.

ПРОБЛЕМА: Где находятся эти шахты?

ОТВЕТ: Нефтяные шахты расположены на СВ от ARMANGAR. Пройдите вдоль северной стороны гор, находящихся между рекой и дорогой, затем идите вдоль реки на юг. Вы сможете протиснуться между рекой и горой и попасть в уединенный каньон. Вход в нефтяную шахту - за мостом. OBKHAR находится на СВ от входа в пещеру. Кстати, не стоит зажигать факел в нефтяной шахте. Для такого случая пригодится какая-нибудь магия или BRACER of PRANDUR.

ПРОБЛЕМА: Я освободил OBKHAR из нефтяной шахты и получил свою награду. Но я не могу найти CULLICH!

ОТВЕТ: CULLICH можно найти в доме к югу от CAERN и к западу от перекрестка, откуда дороги расходятся на RAGLAM и WYKE. Если Вы все еще в затруднении - воспользуйтесь подзорной трубой или заклинанием EYES OF ISHAR.

ПРОБЛЕМА: Где MOREAULF?

ОТВЕТ: MOREAULF находится в городе HARLECH в одном из северных строений.

ПРОБЛЕМА: Как мне с ним разговаривать?

ОТВЕТ: Вам нужно наложить заклинание AND THE LIGHT SHALL LIE, чтобы с ним поговорить. Этому кратковременному заклинанию можно научиться только у CULLICH. (Подсказка: его можно наложить несколько раз подряд для увеличения продолжительности его действия). MOREAULF даст Вам пароль для стражи на мосту, если Вы с ним поговорите.

ПРОБЛЕМА: Как мне пересечь мост, по которому можно выйти из NORTHLANDS?

ОТВЕТ: Подсказка, перед разговором с MOREAULF (с применением указанного заклинания) Вы должны сделать попытку перейти мост, направляясь на юг мимо ARMANGAR. После этого Вы сможете спросить его о пароле (password). После получения пароля просто отправляйтесь на мост и Вам будет позволено по нему пройти.

ЧАСТЬ 5

ПРОБЛЕМА: Какова моя цель в пятой части?

ОТВЕТ: JAMES, LOCKLEAR и PATRUS помогают герцогу MARTIN и барону GABOT подготовить оборону в ожидании атаки моредхелов на NORTHWARDEN. Прежде всего Вы должны отправиться в NORTHWARDEN и переговорить с бароном GABOT. Потом отправьтесь на юг и встретьтесь с герцогом MARTIN. Он не будет находиться слишком далеко от замка.

ПРОБЛЕМА: У меня проблемы с тремя сундуками, о которых мне рассказал герцог MARTIN.

ОТВЕТ: Три сундука, о которых говорил герцог, находятся неподалеку. Направляйтесь на СЗ и, если потребуется, обойдите вокруг гор. Когда найдете сундуки, ответами на загадки будут "onion", "outside" и "door". Единственный яд, которым можно отравить рационы пищи, - COLTARI POISON. Вы должны взять пищу, поместить к себе в рюкзаки, отравить ее с помощью coltari poison и положить ее обратно в сундуки (в каждый).

ПРОБЛЕМА: Как можно помочь менестрелю TAMPEY?

ОТВЕТ: TAMPY можно найти в сарае возле города DENCAMP onm the TEETH. Для того, чтобы открыть дверь, хотя бы один из членов группы должен обладать силой не менее 30. Если здесь возникнет проблема, Вы сможете приобрести силовой стимулятор под названием FADAMOR'S FORMULA в ближайшем магазине. TAMPEY попросит раздобыть GEOMANCY STONES. Эти камни находятся в пещере, расположенной на восток от DENCAMP. Есть две второстепенные дороги, которые ведут на север ко входу в пещеру. Попав внутрь, Вы обнаружите камни в сундуке на севере.

ПРОБЛЕМА: Как пройти мимо стражи гоблинов, охраняющей проход в NORTHLANDS?

ОТВЕТ: Подсказка: слишком много гоблинов охраняет проход из королевства в NORTHLANDS. У Вас нет другого выхода - Вам придется им заплатить то, что они просят. Самый быстрый способ достать деньги - продайте алмазы, которые Вы получили у TAMNEY. При этом стоит поискать магазин, в котором Вы сможете получить высшую цену.

ПРОБЛЕМА: Где я могу раздобыть военные планы в RAGLAM?

ОТВЕТ: Капитан KROLDECH занимает один из домов в RAGLAM, планы находятся у него. Чтобы их получить, Вам нужно поговорить с инженером, который живет в доме рядом с таверной в RAGLAM.

ПРОБЛЕМА: Как сделать так, чтобы инженер рассказал мне, где находится пропавшая деталь катапульты?

ОТВЕТ: Инженер будет только в том случае разговаривать с группой, если PATRUS плохо играет на лютне. Проще всего этого можно добиться, если его напоить!

ПРОБЛЕМА: Я выстрелил из катапульты. Что делать дальше?

ОТВЕТ: Инженер расскажет Вам, где разыскать деталь от катапульты. Заберите ее из сундука возле реки (будьте осторожны - он заминирован). После этого идите к катапульте и кликните на ней ЛК. После активации катапульты возвращайтесь в RAGLAM и кликните на доме KROLDECH. Планы находятся внутри.

ПРОБЛЕМА: Где я смогу найти невидимых магов моредхелов?

ОТВЕТ: После возвращения к герцогу MARTIN с военными планами, Вы получите от герцога еще одно задание. Оно состоит в том, чтобы разыскать и уничтожить шесть невидимых заклинателей-моредхелов. Они находятся ЮВ от DENCAMP, возле дома и колодца, расположенных южнее основной дороги.

ПРОБЛЕМА: Как победить шесть невидимых магов?

ОТВЕТ: Это очень трудная боевая задача, скорее всего, Вам придется сделать много попыток, прежде чем Вы добьетесь успеха. Вот некоторые подсказки: с помощью восстановителей сил доведите Ваших персонажей до 100 процентного здоровья перед схваткой. По возможности, продолжайте пользоваться восстановителями и во время схватки. Ведите своих бойцов между магами, в этом случае они теряют возможность творить заклинания. Позаботьтесь, чтобы Ваше оружие и доспехи перед началом схватки были приведены в пиковое состояние. Если у Вас есть возможность улучшить качество оружия и доспехов с помощью магических прибамбасов - сделайте это!

ЧАСТЬ 6

ПРОБЛЕМА: Какова моя задача в шестой части?

ОТВЕТ: OWYN и GORATH должны разыскать PUG и GAMINA. Единственным ключом выступает письменное сообщение, выжженное в комнате PUG в Крондоре: книга Макроса (The Book of Makros). В начале главы внимательно и осторожно обыщите канализацию.

ПРОБЛЕМА: Как я проберусь в канализации под Крондором?

ОТВЕТ: Вы встретите персонаж по имени KATT в ЮВ углу, в том месте, где коридор начинает расширяться. (Попытайтесь пройти на восток от крестообразного перекрестка возле входа). Она попросит у Вас IDOL OF LASSUR, который находится на втором уровне канализации в заминированном ящике.

ПРОБЛЕМА: Как мне разделаться со жрецами змеи PANTATHIA возле MALAK'S CROSS?

ОТВЕТ: Если Вы направитесь на восток по направлению к MALAC'S CROSS, следите за появлением жрецов пантатьяновой змеи, которые окружили город. Их

будет очень много и их весьма сложно убивать. Запаситесь восстановителями и применяйте их до и во время схваток. Попутно применяйте магические предметы для повышения качеств Вашего оружия и доспехов. Подсказка: Вы можете нанести визит местному дракону, который находится поблизости - на СЗ от MALAC'S CROSS.

ПРОБЛЕМА: Как я могу помочь аббату GRAVES?

ОТВЕТ: После того, как аббат попросит Вас разыскать MITCHELL WAYLANDER, отправляйтесь в SLOOP. Его дом расположен рядом с магазином. От даст Вам записку, которую нужно отнести обратно аббату.

ПРОБЛЕМА: Где находится ключ от дома STELLAN в EGGLEY?

ОТВЕТ: Ключ от этого дома находится у мертвого человека около Крондора. Дом STELLAN находится в EGGLEY, и после того, как Вы в него попадете, Вы найдете карту, по которой сможете пробраться через потайной вход в библиотеку в SARTH.

ПРОБЛЕМА: Как я доберусь до SARTH?

ОТВЕТ: Просто так Вы туда попасть не сможете. Найдите ключ к дому STELLAN и раздобудьте в нем карту, которая позволит Вам проникнуть в библиотеку по подземным пещерам. Вы можете попасть в пещеры, если сделаете ЛК в нижней части фона картинки с SARTH, когда курсор сменится словом ENTER. После того, как Вы найдете лестницу, которая поднимается в библиотеку, тщательно обыщите полки, пока не найдете необходимую Вам информацию.

ПРОБЛЕМА: Где находится вход в лес ELVANDAR?

ОТВЕТ: В ELVANDAR можно попасть только по одному пути - через шахты MAC MORDIAN CADALL. Вы найдете вход в эти шахты с западной стороны дороги, к югу от LA MUT.

ПРОБЛЕМА: Что я должен сделать в ELVANDARE?

ОТВЕТ: Принц CALIN поможет Вам пройти по лесу ELVANDAR. Его можно найти в СВ углу в труднодоступном месте. Если хотите найти его - не пересекайте реку.

ПРОБЛЕМА: Где находится TOMAS?

ОТВЕТ: Томаса можно разыскать, либо проходя через древние развалины (ANCIENTS RUINS), либо пробиваясь к северо-западному углу леса. Древние развалины расположены в западной части леса, к северу от пересечения рек.Когда Вы достигнете самых восточных гор, направляйтесь на север, чтобы избежать смертельных SLEEPING GLADES. Вам потребуется ключ KEY of lineages, который Вы сможете получить у принца CALIN.

ЧАСТЬ 7

ПРОБЛЕМА: Каковы мои цели в седьмой части?

ОТВЕТ: JAMES, LOCKLEAR и PATRUS проводят поиски в лесу DIMWOOD FOREST. Они ищут RIFT MACHINE. Для начала направьтесь на юго-восток и перейдите через небольшой мостик. Далее следуйте на ЮВ, пока не повстречаете герцога MARTIN. Если Вы будете продолжать двигаться в том же направлении, то встретите OBKHAR. Оба выдадут полезную информацию.

ПРОБЛЕМА: Какой пароль нужен для перехода через мост гоблинов?

ОТВЕТ: Пароль для прохода через мост можно найти в сундуке в СЗ углу леса. Ответ на загадку - SNOWFLAKE.

ПРОБЛЕМА: Я перешел через мост гоблинов. Что мне делать дальше?

ОТВЕТ: После перехода через мост Вам нужно разыскать MOREAULFA и поговорить с ним. Направляйтесь на восток вдоль реки, пока не встретитесь с ним.

ПРОБЛЕМА: Где находится сундук, о котором говорил MOREAULF?

ОТВЕТ: Этот сундук находится в ЮЗ углу леса в каньоне. Разгадка для замка - VICTORY.

ПРОБЛЕМА: Я открыл сундук, но не нашел в нем ничего магического, что может уничтожить RIFT MACHINE.

ОТВЕТ: Вам нужно разыскать Squire PHILLIP. Идите на север от сундука, Вам придется обойти при этом несколько гор и пригорков. Его хорошо охраняют - будьте осторожны!

ПРОБЛЕМА: Где находится RIFT MACHINE?

ОТВЕТ: RIFT MACHINE находится почти в центре леса, на полуострове, окруженном реками и горами. Одна из гор на самом деле всего лишь иллюзия, соз-

данная магами противника для сокрытия местоположения машины. Сквозь нее можно пройти.

ПРОБЛЕМА: Как мне победить врагов, окружающих RIFT MACHINE?

ОТВЕТ: Гоблины очень подвержены воздействию заклинания MIND MELT. Если у Вас еще нет этого заклинания, неплохо было бы предварительно его разыскать. Второй вариант: попытаться применить RORICS SEAL. Этот магический предмет автоматически выдаст заклинание MIND MELT, но есть 30-процентная вероятность, что его действие обратится против самого заклинателя.

ЧАСТЬ 8

ПРОБЛЕМА: Какова моя задача в восьмой части?

ОТВЕТ: OWYN и GORATH разыскивают PUD и GAMINA в чужом враждебном мире. Неплохой идеей будет направиться на север от того места, с которого начинается 8-я часть игры. Найдите колонны из материала, подобного мрамору, и кликните на них. Неплохой мыслью будет также хорошенько подзаправиться пищей - Вам она очень понадобится в главе 9!

ПРОБЛЕМА: Как мне использовать магию в восьмой части?

ОТВЕТ: Для того, чтобы применять магию в этом странном мире, OWYN должен сначала разыскать хрустальный посох CRYSTALL STAFF. Он находится в одном из домов в северо-восточном углу острова неподалеку от горы. Впрочем, где-нибудь есть и другие. Вам также потребуется кристаллизованная манна, чтобы натереть ею посох. Сырую манну можно найти только с помощью ЛК на определенных кристаллических "порослях".

ПРОБЛЕМА: Мое здоровье таинственным образом ухудшилось, когда я проходил через ЮЗ угол острова!

ОТВЕТ: В этом углу находится зона повышенной опасности. Вы можете не пройти сквозь эту область, пока не найдете колонны на севере и не освободите PUG.

ПРОБЛЕМА: Где находится чаша CUP OG RLLN SKRR?

ОТВЕТ: Эта штука находится в юго-восточном углу острова. Вы найдете ее в здании, которое охраняют PANTH-TIANDNS.

ПРОБЛЕМА: Где PUG?

ОТВЕТ: Вы найдете PUG в СВ углу острова, в доме рядом с основной дорогой. Подсказка: если Вы вернете CUP OF RLNN SKRR к колонам DHATSAVAN (?), а потом кликните на колоннах, то будете телепортированы к месторасположению PUG.

ПРОБЛЕМА: Я освободил PUG, но не могу найти его дочь GAMINA.

ОТВЕТ: GAMINA находится в хрустальной клетке в подземной пещере. Вход в пещеру - к западу от трех мостов, на северной стороне от реки.

ПРОБЛЕМА: Как мне победить Ветряные Элементы (WIND ELEMENTALS) в подземных пещерах?

ОТВЕТ: Эти элементы могут быть уничтожены только с помощью заклинания STRENTH DRAIN (это заклинание можно найти в юго-восточном углу острова). Из-за того, что ветряные элементы восстанавливают силу и здоровье с каждым новым ходом, то для того, чтобы их убить, требуется их полное уничтожение. Легче всего это сделать, если и OWYN и PUG будут направлять заклинания против одного и того же противника. Если первая атака не убьет его, то уж вторая - прикончит наверняка.

ЧАСТЬ 9

ПРОБЛЕМА: Какова моя цель в девятой части?

ОТВЕТ: OWYN, GORATH и PUG должны помешать MAKALA достичь LIFESTONE. Это означает, что они должны разыскать и уничтожить шесть заклинателей, которых великий Цурани (TSURANI GREAT ONE) привел с собой из KELEVAN. Важно заполучить ключ под названием WARD OF RALEN-SHEB, который можно найти на теле гоблина в первой же комнате, куда Вы попадете.

ПРОБЛЕМА: Где оракул ORACLE OF AAL?

ОТВЕТ: Этот оракул можно найти, если пройти через северную дверь первой комнаты. Оракул расположен в СВ регионе пещер.

ПРОБЛЕМА: Где выход на второй уровень?

ОТВЕТ: Выход на второй уровень находится в СВ части пещер. Пройдите сквозь восточную дверь и избегайте DEADENS, пока будете до него добираться.

ПРОБЛЕМА: Где находится шестерка?

ОТВЕТ: Чтобы найти шестерку, Вам придется обыскать каждую комнату и проходы. К тому же Вы обнаружите, что их хорошо охраняют.

ДЛЯ ОТКРЫТИЯ СУНДУКОВ, НА КОТОРЫХ УСТАНОВЛЕНЫ ЗАМКИ МОРЕДХЕЛОВ, НЕОБХОДИМО ОТГАДАТЬ МНОЖЕСТВО ЗАГАДОК. НИЖЕ ПРИВЕДЕНЫ ЗАГАДКИ И ОТВЕТЫ.

DAY NIGHT # The light one breaks but never falls. His brother falls but never breaks.	HANGMAN # Swollag, the famous moredhel craftsman, guarantees his work until the end of time.
FIRE # The chill of its death, You may soon mourn. But though it dies, It cannot be born.	RAIN # You see it about in field and town, It cannot get up, But will oft fall down.
THE DEAD # They feel no pain, No sorrow, no greed. They have no anger, No hatred, nor need.	SMOKE # Though easy to spot, when allowed to plume, It is hard to see, When held in a room.
EYES # Be you ever so quick, With vision keen, By your eyes, We are never seen. Unless, perchance, It should come to pass, You see our reflection, In a looking glass.	RING # A precious gift, this, Yet it has no end or beginning, And in the middle, nothing.
SHADOW # Silently he stalks me, Running as I run, Creeping as I creep. Dressed in black, He disappears at night, Only to return with the sun.	GLOVES # Buckets, barrels, baskets, cans; What must you fill with empty hands?
ARROW # It flies without wings, Strikes without beak, teeth, or talons. It has no eyes in its pointed head, but it can kill birds in flight.	STAIRS # Up and down they go, but never move...

CANDLE # He gets short when he gets old. He goes out then it gets cold.	WIND # The strongest chains will not bind it, ditch and rampart will not slow it down. A thousand soldiers cannot beat it, it can knock down trees with a single push.
BLOOD # Moredhel brothers, make it rain, Kingdom rivers, crimson pain!	RIVER # An untiring servant it is, carrying loads across muddy earth. But one thing that cannot be forced, is a return to the place of its birth.
SWORD # With sharp edged wit, And pointed poise, It can settle disputes, Without a noise.	ICE # Power enough to smash ships and crush roofs. Yet it still must fear the sun.
ALCOHOL # Today he is there to trip you up, And he will torture you tomorrow. Yet he is also there to ease the pain, When you are lost in grief and sorrow.	DELEKHAN # Death to our Enemies! no Living adversary shall Escape the new King of these isles. He will lead us to glory And provide New lands for our people!
TREASURE # Moredhel And Pantathian, Guarding Our Lid, Did Close Her Ever So Tightly.	HOLE # It can hold you, But you cannot hold it. And the more you remove, The bigger it will get.
RUST # It can pierce the best armor, And make swords crumble with a rub. Yet for all its power, It can't harm a club.	VICTORY # With this one thing alone, you will have defeated even the strongest foe.
EYE TO EYE # Three fools did once sacrifice, To win a contest long ago. Dobe Oyle, a Kingdom lad, gave his blood to start. A goblin man, Ethorat, hacked out his dying heart. Sou Oyle, Dobe's sister, won, she cast away her soul.	THORN # He got it in the woods and brought it home in his hand because he couldn't find it. The more he looked for it the more he felt it. When he finally found it he threw it away.

HOLES # A barrel of rainwater weighs twenty pounds. What must you add to make it weigh fifteen?	HAIR # Kingdom fools are born without, A lot of this, there is no doubt.
EGGS # They go up white, but come down yellow and white.	NOTHING # We love it more than life. We fear it more than death. The wealthy want for it. The poor have it in plenty.
KNOCKER # It asks no questions, but demands many answers. Don't knock it until you are ready to see what waits on the other side.	CHEST # MAGIC DEATH TEMPLE BLESS REST At last you may solve this.
MILK # You can spin, wheel and twist. But it can turn without moving.	BARD # Who works when he plays, and plays when he works?
DIE # Prince Arutha, from his lofty perch, Will find our troops without a search. His men will fall, his castle too, And then what will Prince Arutha do?	SILENCE # Names give power. Magic to control. But what is broken, by naming it?
WRONG # The language of men, can be mastered. But what Kingdom word is always pronounced wrong?	CARDS # Brought to the table. Cut and served. Never eaten.
PEACE # Widows and orphans, Parents and kin. This is disturbed most by riots and war.	SHADOW # It can move over water, But cannot fly. It can move under water, But stay quite dry.
WAGON # Has tongue, But cannot talk. Runs, But cannot walk.	SAWS # We don't need wine, We don't need meat. We have sharp teeth, But cannot eat.

TABLE # It stands while others sit. It groans when it is too full. It has four legs, but cannot run.	WALL # It goes past gates, but asks no one's leave. It runs clear around castles, without taking a step.
SUNSHINE # Never resting, never still. Moving silently, hill to hill. It does not walk, run or trot, All is cool where it is not.	NAME # Passed from father to son, And shared between brothers. Its importance is unquestioned, Though it is used more by others.
NOISE # What goes with a wagon that doesn't benefit the wagon, but the wagon cannot move without?	COFFIN # The one who made it, didn't want it. The one who bought it, didn't need it. The one who used it, never saw it.
COLTS # What has a mare, That the cow has not?	OUTSIDE # This side of a wolfhound has the most hair.
CANDLE # Its orange eye blinks. The burning tears flow. But what its sorrow is, None may ever know.	BARROW # Two legs it has, And this will confound: Only at rest, Do they touch the ground.
ONION # She has tasteful friends And tasteless enemies. Tears are often shed on her behalf, Yet never has she broken a heart.	SPIDER # In all the world, none can compare, To this tiny weaver, his deadly cloth So silky and fair.
BREATH # You can see it in winter, never in summer. Even though it is as light as a feather, the mightiest moredhel in the North can't hold it for long.	YESTERDAY # Every creature in the world has seen it. But to their dying day they'll never see the same one again.
BOTTLE # Kingdom soldiers will look like it, When the headsman gives them a lop. For then, like it, they'll have a neck, But not a head on top.	GAUNTLET # What is the thing with fingers long, That grips our deadly swords so strong?

HORSEMAN # Six legs, two heads, two hands, one long nose. Yet he uses only four legs wherever he goes.	COALS # Black when bought. Red when used. Grey when thrown away.
SECRET # It is too much for one. Two it is meant for. But it no longer exists, When the two become more.	FUTURE # It never was before. It is not now. Fools wait for it forever.
THOUGHT # What ranges far and cannot be confined, yet stays in one spot? The correct one will open this chest.	PADDLE # Held firmly in the hands, Like a sword it cuts deep. Bloodless strokes, all, Then forward we leap.
SNAIL # Bloodless and boneless it travels about. Yet it never leaves home.	BELL # You hear it speak, For it has a hard tongue. But it cannot breathe, For it has not a lung.
SHOE # Has a tongue, But never talks. Has no legs, But sometimes walks.	STOVE # You seek it out, When your hunger's ripe. It sits on four legs, And smokes a pipe.
MATTRESS # Has feathers but can't fly. Rests on legs but can't walk.	SQUARE # One pace to the North. Two paces to the East. Two paces to the South. Two paces to the West. One pace to the North.
SNOWFLAKE # It flies without wings, Drops without fear, But held in warm hands, It will soon disappear.	FLEAS # When they are caught, They are thrown away. When they escape, You itch all day.
THISTLE # He stands beside the road in a purple cap and tattered green cloak. Those who touch him, curse him.	BROOM # All about the house, With his Lady he dances. Yet he always works, And never romances.

PATH # All across the countryside, to front doors he travels. But you never invite him in.	KEY # Axes and swords, Will not help you through. Yet it and a little push will do. Some in the road would have fought and soon died, Were it not close at hand, to let them inside.
SURF # Pounds all day, Beats all night, Never rests.	WATERFALL # This old one runs forever, But never moves at all. He has not lungs, nor throat, Still, a mighty roaring call.
DICE # You can count on them, though some would rather curse them. You can speak dear to them, though well all know 'tis just in vain.	LOGS # They have not lips nor tongues, Yet lead them green to the pit, And as they die you will hear, Them sputter, hiss and spit.
FARRIER # There is a shoemaker in the dell. Makes his shoes with steel and nail. Although his goods last right well, Folks need two pair, without fail.	BRIDGE # When it is stout, People gladly tread. When it is thin, People walk in dread.
MIRROR # Look in my face, I am somebody. Look at my back, I am nobody.	SNARES # The bones of the dead, Can be used to trap the living.
TROLLS # Say away fom these hideus beasts, they kil our females and chidrens.	BOOK # It is a journey whose path depends, on another's vision of where it ends.
BLADE # Blessed are the first. Slow are the second. Playful are the third. Bold are the fourth. Brave are the fifth.	ASHES # After the final fire, the winds will blow. And these, which are already dead, will cover the ones who have yet to die.
ORANGE # Men seize it from its home, tear apart its flesh, drink the sweet blood, then cast its skin aside.	ICICLE # You see me oft, In woods and town. With my roots above, I must grow down.

GRAVE # A strange earthen house, That brings nought but disdain. And yet those who stay there, Never do complain.	EYES # Twins on either side of a ridge that smells. They shall never see each other directly.
RAIN # With flashing sword and booming cry, With darkness staining land and sky, The army comes, prepared to die. Soldiers fall in glistening dress, As battles are joined without egress, Save comfort in the earth's caress.	STARS # The wheel is steered, Despite the night. They prefer our lead, More than the light.
SADDLE # When it is down, It is lower than a horse's belly. When it is up, It is higher than a horse's back.	SPONGE # Holes at the top. Holes at the bottom. Holes in the middle. But still it holds water.
BRIARS # Claws like a cat, Crooked as a snake's hiss. Patch together your guesses, You won't guess this.	SIEVE # Round as an apple, Deep as a cup, All the Bitter Sea, Can't fill it up.
DRUM # Although my cow is dead, I continue to beat her. What a racket she makes!	BUTTON # Flat as a leaf, Round as a ring, Has two eyes, But can't see a thing.
TRADE MARES # Two brothers wanted to race a course, To see which had the slowest horse. Since neither wanted to spur his mare, What must they do to make it fair?	WALNUT # A box beneath a tree, Inside some tasty meat. Kept for a month or more, It still tastes just as sweet.
PIPE # Its tail is round and hollow, Seems to get chewed a bit, But you'll rarely see this thing, Unless the other end is lit.	DOOR # It doesn't live within a house, Nor does it live without. Most will use it when they come in, And again when they go out.
STAKE # Although lower than a fence, And thinner than a rail, It can still be used to hold a horse; Hooves, mane and tail.	BOOK # Though not a plant, has leaves. Though not a beast, has spine. Though many wouldn't need this thing, 'Tis more valuable than wine.

PLOW # Four legs in front, two behind. Its steely armor scratched and dented by rocks and sticks. Still it toils as it helps feed the hungry.	BULL # In the fields a frightful thing, Watch it and you will find, It has a pitchfork in the front, And a broom back behind.
PROMISE # Our valiant leaders will keep this. But only after they have given it.	DEATH # What is this thing that having it, You can no longer give it away, But lacking it, for the moment at least, You can give it to those who must pay?
DISPUTE # Whoever has it is angry, Whoever loses it is angrier, Whoever wins it has it no more.	MUSIC # This wondrous thing, though not an herb, can help comfort the weak and the dying. It can even be used to rally the troops, or make one start laughing or crying.
BUBBLE # This sparkling globe can float on water, and weighs not more than a feather. Yet despite its weight ten giants could never pick it up.	ROPE # Ten troll's strength, Ten troll's length, One troll can pick it up, No troll can stand it up.
OCEAN # A shimmering field that reaches far. Yet it has no tracks, And is crossed without paths.	SHOES # You tie these things, Before you go. And untie them, After you stop.
DARKNESS # This engulfing thing, is strange indeed. The greater it grows, the less you see.	LIFE # Don't grow too attached to this thing. Without it you will never even know it is gone. But be careful friend, it is much easier to lose on Kingdom soil.
EQUALS # What is it of yours that you see every day, but our Leader sees only rarely?	GLAMREDHEL # Where once there were three, Now only are two, Ancient kin ours, Whom we sent to their doom.
JACKET # Neck, but no head. Arms, but no hands. Waist, but no legs.	SAWDUST # A carpenter left some wood, Would not take it back. I saw some dust where he left it, But couldn't find his stack.

NOOSE # Once alive, but now twisted 'round. It is used by moredhel and men to punish their own kind.	EGGS # No visible flesh, Nor blood, nor bone, But given time, They will walk alone.
FIRE # Put into a pit. Locked behind a steel grate. Guarded all through the night, still it goes out.	ECHO # Answers its caller without being asked. Responds within seconds, and speaks all languages with equal ease.
ALPHABET # This marvelous thing, Though it sounds absurd, Contains all our letters, But is only a word.	PRIEST # This Kingdom fool has married many women. Yet he has never been married.
TOWEL # This odd thing seems to get wetter, The more it dries.	CANE # Though blind as well, Can lead the blind well.
MOUSER # What goes down to the cellar with four legs, but comes back with eight?	TEMPER # You must keep this thing. Its loss will affect your brothers, For once yours is lost, It will soon be lost by others.
HONEY # Though a tasty treat, Made in spiral towers, Rarely will it be eaten alone.	WATER # This great thing can be swallowed, But can also swallow us.
HASTE # Inside a burning house, This thing is best to make. And best to make it quickly before, The fire's too much to take.	WEARY # Plow and hoe, reap and sow, What soon does every farmer grow?
ADVICE # Everyone offers this thing. But few will take it when it is offered by someone else.	STRANGER # You will invite him into your house, Yet you know him not. Once you get to know him, This thing he will no longer be.
LAKE # I saw him where he never was, And where he could not be. And yet within this place, I saw a wavering face, Staring back at me.	SPURS # We travel much, yet prisoners are, And close confined, to boot. Yet with any horse we will keep pace, And always go on foot.

GALLOWS # When people come for me to meet, They come to me with heavy feet. The one I hold, When I get my chance, Will turn and spin, And start to dance.	FOG # When it comes in, From sea to shore, Twenty paces you'll see, No less, no more.
BARK # Like dogs shouting at the moon, Or armor worn by the trees. Like a sharply spoken command, Or a tiny vessel upon the seas.	6478 # В части 1 потребуется этот код, чтобы Вы смогли достичь основного пласта
9216 # В части 2 потребуется этот код, чтобы Вы смогли достичь основного пласта	7702 # В части 3 потребуется этот код, чтобы Вы смогли достичь основного пласта
2132 # В части 4 потребуется этот код, чтобы Вы смогли достичь основного пласта	5052 # В части 5 потребуется этот код, чтобы Вы смогли достичь основного пласта
0680 # В части 6 потребуется этот код, чтобы Вы смогли достичь основного пласта	0194 # В части 7 потребуется этот код, чтобы Вы смогли достичь основного пласта
4743 # В части 8 потребуется этот код, чтобы Вы смогли достичь основного пласта	9995 # В части 9 потребуется этот код, чтобы Вы смогли достичь основного пласта

СИСТЕМА ЗАКЛИНАНИЙ:

Dragon's Breath Дыхание дракона	Продолжительность: 10 минут X цену Создает густой туман
Dannon's Delusions Иллюзия Даннона	Цена: 5-10 здоровье/выносливость Создает иллюзорный персонаж
Candle Glow Мерцание свечи	Цена: 1-15 здоровье Создает свет под землей
Despair thy Eyes Проклятие для глаз	Цена: 2 здоровье/выносливость На короткое время ослепляет цель
Flamecast Огненный шар	Вред: 3 х цена Поражение наносится на область
Skyfire Небесный огонь	Цена: 12 здоровье/выносливость Вред: 40 Противник должен иметь при себе металл
Hocho's Haven Небеса Хочо	Цена: 7-14 здоровье/выносливость Защищает цель от вреда

Gift of Sung Дар Санга	передача здоровья/выносливости
Scent of Sarig Обоняние Сарига	Продолжительность: 12 часов Маг может чувствовать заминированные сундуки
Bane of the Black Slayers Избавление от Черных Убийц	Цена: 10-15 здоровье/выносливость Вред: 5 x цена Применяется против Черных Убийц
Eyes of Ishap Глаза Ишар	Маг может видеть емкости
Night Fingers Ночные пальцы	Цена: 14 здоровье/выносливость Позволяет магу воровать предметы Требует наличия Glory Hand
Grief of 1000 Nights Печаль 1000 ночей	Цена: 4-16 здоровье/выносливость Удержание противника
Mirror Wall Зеркальная стена	Цена: 20 здоровье/выносливость Отражает метательные заклинания
Touch of Lims Kragma Касание Лимс Крагма	Цена: 50 здоровье/выносливость Убивает одного противника
River Song Речная песнь	Цена: 20 здоровье/выносливость Вызывает русалок
The Unseen Невидимое	Маг может чувствовать пищу
Nacre Cicatrix	Цена: 5-14 здоровье/выносливость Маг может чувствовать магические предметы
Wrath of Killian Гнев Киллиана	Цена: 20 здоровье/выносливость Вред: 10-20 Западня - землетрясение
Unfortunate Flux Досадная дизентерия	Вызывает спрайтов, которые атакуют противника
Mad God's Rage Гнев сумасшедшего бога	Цена: 3/Удар Вред: 15 - 25/Удар Бьет по всем противникам, пока они не погибнут. Может убить и самого мага
Mind Melt Плавка мозга	Вред: 3 x цена Повреждает психику противника
Skin of the Dragon Шкура дракона	Цена: 4-20 здоровье/выносливость Продолжительность: Невидимая броня
Steelfire Стальной огонь	Цена: 10 здоровье/выносливость Обработанные им клинки наносят более сильные удары
Winds of Eortis Ветры Эортиса	Цена: 1-14 здоровье/выносливость Отталкивает цель прочь от мага
Firestorm Огненный шторм	Цена: 1-30 здоровье/выносливость Вред: 4 x цена Наносит вред всем персонажам, попавшим в область действия
Gambit of the Eight Гамбит восьми	Цена: 2-18 здоровье/выносливость создает магическую мину
Invitation Приглашение	Pulls target forward Подтаскивает цель к магу

Thoughts Like Clouds Мысли в облаках	Цена: 10-20 здоровье/выносливость Обескураживает магов противника
Final Rest Окончательный покой	Affects Black Slayers & Nighthawks Действует на Черных убийц и Ночных Ястребов
Stardusk Звездные сумерки	Creates light above ground Создает освещение на поверхности земли
Union Союз	Цена: 15 здоровье/выносливость Продолжительность: 20 минут Позволяет магу прочитать моредхела
And the Light Shall Lie Пусть свет обманет	Цена: 15 здоровье/выносливость Продолжительность: 32 минуты Маг предстает в виде моредхела
Fetters of Rime Путы Райма	Вред: 2 х цену Заморозка противника
Black Nimbus Черный нимб	Deactivates trap crystals Отключает кристаллы в западнях
Thy Masters Will Воля твоего повелителя	Заставляет Wyverns отступить. Требует яйцо wyvern.
Strength Drain Выпивание силы	Цена: 10-20 здоровье/выносливость Отбирает силу у цели и передает ее магу
Evil Seek Поиск дьявола	Цена: 20-30 здоровье/выносливость Наносит вред нескольким целям
Aether Bridge	
Arachnos	
Asphyxiation	
Dawn of Truth	
Eagle Wing	
Grave's Disquiet	
Summon Riftmare	

ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТОВ:

Crystal Staff (Хрустальный посох)

По посоху в немалой степени можно судить о культуре его создателя. Рассчитан на нанесение как физического, так и метафизического вреда, обладает остро заточенным обсидиановым наконечником. Его владелец может с успехом концентрировать заклинания или наносить им удары по противнику.

Lightning Staff (Посох молний)

Сделан из сухой березы. В случае необходимости им будет легко защищаться. Несомненно, его можно применять и в магических целях. На его поверхности выжжено изображение нескольких молний, разряды которых исходят из маленького хрустального шара, закрепленного на его конце.

Wooden Staff (Деревянный посох)

Умелец вырезал его из тисового дерева. Его можно применять и как оружие, и как инструмент для концентрации и направления магической энергии.

Staff of Macros (Посох Макросов)

Внешний вид этого посоха обманчив. С первого взгляда он больше напоминает обычную палку для ходьбы, чем посох мага. Но, благодаря своему исключительному балансу, этот посох является превосходным холодным оружием. Тот, кто его сделал, по-видимому, специально скрыл его магические качества.

Amulet of the Upright Man (Амулет честного человека)

Владелец посмотрел на амулет скептически. В Крондоре подобные амулеты продавались наряду с дурацкими безделушками. С виду они были сделаны из чистого золота, но все знали, что это всего лишь искусная магическая подделка. Посмотрев на обратную сторону, он заметил посвящение Банату, богу воров и удачи.

Ring of Prandur (Кольцо Прандура)

Много раз наш герой видел, как приезжие маги используют подобные кольца для освещения темных комнат. Он не был уверен, что кольцо в его руках сможет служить тем же целям, но упоминание в его названии бога света и огня вселяло некоторую надежду.

Brass Spyglass (Латунная подзорная труба)

Относительно простое приспособление, состоящее из двух линз (большой и маленькой) и латунного цилиндра. Обычно такие устройства применялись для наблюдения за удаленными предметами, но у этого были совершенно растрескавшиеся линзы.

Cup of Rlnn Skr (Чаша Рлнн Скр)

Потрепанный и погнутый сосуд; время оставило на нем свой след, но не смогло преуменьшить величественность авторской работы. Четыре зловещих змеи взметнулись по сторонам шкалика, их рубиновые глаза отливали таинственным намерением.

Eliaem's Heart (Сердце Элиаэма)

Чуть больше размером сжатого кулака взрослого человека, этот кусок халцедона не имел на себе никаких надписей, если не считать литеры, вырезанной на его гладкой поверхности. Легенды утверждали, что такие камни обладают способностью вызывать возлюбленного русалок. Впрочем, наш герой не был склонен верить этим утверждениям.

Glory Hand (Рука Славы)

(Для заклинания 'Nightfingers')

Руки Славы были весьма популярны среди ведьм разного рода. Нашему же герою хотелось поскорее расстаться с ужасной штуковиной. Он всмотрелся в мумифицированную форму. Единственным признаком того, что она когда-то принадлежала человеку, был обрубок желтоватой кости, выглядывающий из-под почерневших лоскутьев кожи.

Horn of Algon Kokoon (Горн Алгон Кокун)

(Вызывает собак)

Наш герой попытался представить тварь, которой раньше принадлежал этот рог. Возможно, это был взрослый дракон. Хотя какому человеку придет в голову охотиться на взрослого дракона из-за такого тривиального трофея? Не совсем понятны были также и изображения собак, выгравированные на горне.

Idol of Lassur (Идол Лассура)

Идол покоился у него на ладони, словно приземистый бесполый гном. С точки зрения здравого смысла, наш герой понимал, что он с легкостью может раздавить эту фигурку - достаточно только сжать пальцы. В то же время его не оставляло ощущение, что он сам находится в крошечной ладони статуэтки из слоновой кости.

Infinity Pool (Омут бесконечности)

(Позволяет творить заклинания во время схваток, находясь рядом с противником)

От подвески расходилось во все стороны ощущение угрозы. В его глубине пульсировали и метались из стороны в сторону кровавые огоньки. Они оживлялись еще больше, если что-нибудь прикасалось к поверхности подвески.

Raw Manna (Сырая манна)

Наш герой всмотрелся в манну на своей ладони. Мощные синеватые разряды проскочили между ее кусочками и впились в его пальцы. Он никогда не встречался с подобной формой, тем не менее нетрудно было понять, что эти кристаллы имеют магическую природу. Возможно, они были той самой манной, которая лежит в основе любой магии. Хотя ее еще предстоит преобразовать к виду, которым они смогут воспользоваться.

Roric's Seal (Печать Рорика)

Не будучи в состоянии распознать знак на поверхности кольца, наш герой исследовал его внутреннюю сторону. На ней была едва различимая надпись: "Мне кажется, оно работает, как положено. Но уж слишком часто чихает".

Shell (Ракушка)

В этой ракушке было нечто необычное. Возможно, в ее цвете или текстуре. Ему никогда не доводилось видеть такие ракушки во время своих торговых опе-

раций. Самой странной особенностью был узор из десяти выступов на внутренней поверхности раковины.

Wyvern's Egg (Яйцо Вайверна)

(Для заклинания 'Thy Masters Will')

Если бы не гладкость его поверхности, это яйцо вполне бы смогло сойти за кварцевый геод, образовавшийся по прихоти природы. Впрочем, когда наш герой пощупал его поверхность, ему сразу же стало ясно, что внутри этой хрупкой оболочки находится что-то живое.

Broadsword (Широкий меч)

(вред: 0/7, точность: 10/-5, человек)

Разрезая воздух оружием, наш герой провел атаку на воображаемого противника. Хотя меч и не был из категории лучших, он пригодится, если придется драться.

Galon 'Griefmaker' ("Создатель печали")

Рассмотрев обоюдоострый, обладающий прекрасным эфесом меч, наш герой одобрительно кивнул. Многочисленные отточенные зубья на клинке гарантировали глубокий разрез при правильно нанесенном ударе.

Goblin Sticker (Шип гоблина)

(вред: 15/29, точность: 10/0, эльф)

Нечто большее, чем просто оружие крестьянина, шип гоблина был создан для тех, кто был в состоянии орудовать тяжелыми клинками. Многочисленные следы молота на железном лезвии говорили о том, что оружие скорее всего было сделано за несколько часов до начала рейда гоблинов через границы королевства.

Greatsword (Великий меч)

(вред: 36/52, точность: 10/0, эльф)

Сделанный наподобие легких клинков Цурани, которые были применены ими в последней войне, великий меч эльфов был способен вытворять чудеса во время сражений. От основания клинка расходились в стороны двойные отростки. Его эфес был снабжен тяжелым набалдашником, что позволяло применять меч как рапиру.

Guarda Revanche (Гарда реванш)

Сначала с осторожностью, а потом с нетерпением наш герой обхватил пальцами рукоять и вытащил со свистом меч гламредхелов из сделанных из чистого серебра ножен. На клинке матово выделялись ряды рун, их значение непонятно большинству, но доступно владельцу меча - МЕСТЬ.

Exotic sword (Экзотический меч)

Рукоять была украшена драгоценными камнями, ляписом и сапфирами. А вот давно обломанный клинок отсутствовал. И все равно, держа меч в руке, наш герой почувствовал, что он обладает потенциалом грозного оружия.

Keshian Tapir (Кешианский тапир)

(вред: 20/45, точность: 10/-5, человек)

"Напоминает нечто среднее между короткой кривой широкой саблей и мачете, - сказал наш герой, проделав несколько пробных махов. - Хороший удар - и голова гоблина покатится с плеч".

Moredhel Lamprey (Минога моредхелов)

(вред: 3/15, точность: 5/-5, эльф)

В качестве универсального оружия минога моредхелов подходила плохо. Неважный баланс в сочетании с большим весом не позволяли применять его эффективно в близком бою короткоруким солдатам королевства.

Rapier (Рапира)

(вред: 25/10, точность: 20/-5, эльф)

В пределах королевства рапира считалась оружием экспертов и дураков. Из-за более короткого лезвия, чем у классических широких мечей, владельцам рапир требовалось значительно больше умения и концентрации во время схватки. Основной упор в применении делался на заточенном кончике, а не на рубящем лезвии клинка.

Sword of Kinnur (Меч Киннура)

(вред: 25/33, точность: 15/0, карлик)

Наш герой с уважением повертел меч в руках. Его создатели-карлики - несомненно считали его двуручным бастардным мечом, но даже самому маленькому человеку было бы трудно взяться за его рукоять двумя руками.

Sword of Lims-Kragma (Меч Лимс-Крагма)
(вред: 49/71, точность: 10/0, человек)
Дрожь пробежала по спине нашего героя. Хотя вес и баланс меча превзошел его ожидания, было в клинке нечто темное, заставляющее ощущать беспокойство. Как бы он его не поворачивал, свет отказывался отражаться от его поверхности.
Two-Handed Broadsword (Двуручный широкий меч)
(вред: 8/21, точность: 10/0, человек)
Не обладая столь же острым лезвием, как обычные широкие мечи, двуручная разновидность все-таки имела кое-какие преимущества. Более тяжелое и широкое лезвие наносило более весомый вред противнику в бою.
Легкий арбалет
(вред: 7, точность: 0, человек)
Одобрение смешалось с недовольством в душе нашего героя, когда он взял в руки легкий арбалет. Удачная конструкция и обтекаемая форма с одной стороны и малая убойная сила с другой. Его хорошо носить за плечом, но, когда дело дойдет до схватки, желательно иметь что-нибудь потяжелее, чем эта охотничья игрушка.
Средний арбалет
(вред: 15, точность: 5, человек)
Наш герой оттянул тетиву, арбалет в ответ протестующе крякнул. Это был мощный арбалет, достаточно сильный для того, чтобы посланная им стрела пробила доспехи обычного солдата королевства.
Bessy Mauler (Покалечиватель Бесси)
(вред: 75, точность: -10, человек)
Арбалеты этого типа стали легендарными после прошедшей войны Riftwar. Скопированный с модели, найденной в Northlands, тетиву его невозможно было натянуть вручную, для этого применялось специальное устройство, называемое "козья нога". К счастью, устройство находилось рядом с арбалетом.
Легкий арбалет Цурани
(вред: 20, точность: -5, Tsurani)
Сама тяжесть арбалета говорила в его пользу. Значительно более редкий и мощный, чем обычный арбалет пехотинца в Мидкемии, этот арбалет был желанным дополнением в любой коллекции ценителей оружия.
Тяжелый арбалет Цурани
(вред: 40, точность: 0, Цурани)
Инкрустированный слоновой костью тяжелый деревянный приклад говорил о том, что арбалет был создан Цурани. Скорее всего по специальному заказу какого-нибудь великого лорда. Лук его был сделан из гибкого материала, аналогов которому не было в королевстве.
Арбалет эльфов
(вред: 25, точность: 25, эльф)
При его создании эльфы использовали принципы, применяемые при создании длинных луков. Арбалет обладал композитным луком, сделанным из дерева, кости и сухожилий. Приклад был затянут в тонкую кожу. Судя по всему, дизайнер этого оружия поддерживал тесные контакты с лучниками Elvandar.
Quarrels (Стрелы для арбалета)
Взяв стрелу двумя руками у наконечника и около оперения, наш герой слегка изогнул ее для проверки. Работа была хорошей, скорее всего эта стрела не будет дрожать во время полета.
Elven Quarrels (стрелы эльфов)
Наш герой улыбнулся, разглядывая стрелу. С таким древком и оперением она непременно попадет в цель, если только цель будет ждать, когда в нее попадут.
Стрелы Цурани
Изделия, вышедшие из рук способного мастера, стрелы Цурани были очень длинными, почти в руку человека, и тяжелее в два раза, чем обычная разновидность Мидкемии. Двойные зазубрины, торчащие из ламинированного наконечника, означали дополнительные мучения для жертвы, кровотечение и, как правило, смерть.
Poisoned Quarrels (отравленные стрелы)
Poisoned Elven Quarrels (отравленные стрелы эльфов)

Poisoned Tsurani Quarrels (отравленные стрелы Цурани)

Яд блестел на смертоносном наконечнике стрелы. Даже если он нанесет царапину такой стрелой, то уже через несколько мгновений жертва будет корчиться от боли.

Flaming Quarrels (зажигательные стрелы)

Эти стрелы не предназначались для пробития доспехов. Их назначение - зажигать на жертве любую одежду или мех. Вместо стального наконечника, на конце стрелы был закреплен кожаным шнурком небольшой пузырек с маслом.

Enchanted Quarrels (Магические стрелы)

Лучники узнавали их мгновенно. Погнутые древки, тупые наконечники - тот, кто их сотворил, не обладал большой квалификацией. Но магические свойства, приданные стрелам колдуном-изготовителем, делали их бесценными.

Dragon Plate Armor (Доспехи дракона)

Человеческие руки не создали доспехов, которые были бы лучше этих. Изумительный нагрудник со скользящими заклепками, мягкая поддевка для смягчения силы удара, удобные защелки под руками для быстрого облачения - далеко не полный перечень их достоинств.

Eulilíko Armor (Доспехи Еулилико)

Выпускаются ерлом Касуми для солдат города La Mut. В дизайне учтены достижения мастеров Цурани. Местами, вместо традиционных заклепок применены гибкие роговые соединения.

Elven Armor (доспехи эльфов)

Борясь с усложненными застежками, наш герой примерил нагрудник. Тот оказался слегка широким в плечах. Тем не менее, высококачественная отделка доспехов и орнамент, не позволяющий нанести удар по всей плоскости, указывали на хорошую и продуманную работу мастера.

Grey Tower Plate (Доспехи серой башни)

Даже эти полупроржавевшие доспехи карликов защищали лучше, чем двойные стандартные доспехи. Красновато-коричневые пятна ржавчины расползлись по древней поверхности, благодаря облегающей конструкции, они больше были похожи на огромный человеческий торс.

Standard Kingdom Armor (Стандартные кешианские доспехи)

Тонкая стальная оболочка - эти доспехи идеально подходили для ношения с подкладной поддевкой, которая, к сожалению, отсутствовала. Тонкая ткань туники будет плохим заменителем отсутствующей детали, зато сами доспехи будут защищать лучше, чем неприкрытая кожа.

Valheru Armor (Доспехи Валхеру)

Блестящие, как ни одни другие, доспехи, было немыслимо, что они когда-либо были в сражении. Невероятно легкий нагрудник был изготовлен из металла, похожего на белое золото. Впрочем, он был тверже любой стали.

Potio Noxum (Зелье Ноксум)

(Испугать противника)

Жидкость в фляжке имела спутанную белесую структуру, которая выглядела совершенно непривлекательно. Если запах, исходящий от пробки, имел что-либо общее с жидкостью, содержащейся внутри, то у нашего героя пропало всякое желание открывать эту пробку. Впрочем, во время нападения эту жидкость можно будет применить для отпугивания противника.

Powder Bag (Мешочек с пылью)

(Замораживает противника)

Наш герой развязал шнурки, стягивающие мешочек, и погрузил пальца в пелоподобную пыль. Его пальцы нащупали кусочек пергамента, на котором было написано: "Брось в лицо жертвы. Лорнус, кудесник из Паланги".

Tuning Fork (Камертон)

Наш герой ударил металлическим устройством по колену, после чего оно издало высокий звук. "Мне всегда не нравилось, когда жонглеры настраивали свои инструменты, - произнес он, приглушив звучащий камертон. - А все этот звук. Если бы мои уши были более чувствительны, из них, наверно, потекла бы кровь."

Gold Sovereigns (золотые соверены)

Они не были выпущены с помощью пресса на монетном дворе. Поэтому их было безопасно носить с собой - на них не было изображено лицо какого-нибудь

короля или императора. Их с охотой принимали во всех закоулках Мидкемии, не видя в них иностранную валюту.

Silver Royals (серебряные реалы)

Менее ценные, чем золотые монеты, серебряные реалы тем не менее были полезным добавлением в кошельке нашего героя.

Diamonds (Алмазы)

Наш герой улыбнулся - многие кешианские воры перерезали бы глотку, чтобы раздобыть полностью ограненный алмаз. Впрочем, он подозревал, что многие придворные дамы пойдут на все, чтобы заполучить подобную штучку.

Emeralds (Изумруды)

Вспомнив все, что ему удалось узнать у торговцев драгоценностями, он понял, что этот изумруд готов к огранке. Ну, а истинную цену этого камня он узнает только в том случае, если попытается его продать.

Rubies (Рубины)

Встречающиеся часто рубины подвергались огранке, после чего они приобретали грушевидную форму. Их часто применяли при проведении расчетов при осуществлении крупных сделок. Их цена в большой степени зависела от их качества. Как бы то ни было, она почти никогда не поднималась выше 400 соверенов.

Shell (Ракушка)

Спиральная ракушка бело-голубых оттенков. Такие ракушки часто подбирали крестьяне, они служили им заменителями денег.

Moredhel Brooch (Брошь моредхелов)

Малахитово-серебряная брошь служила застежкой. Вполне возможно, что это была деталь более крупного ювелирного изделия. Грубоватая (по стандартам королевства), такая брошь все-таки могла быть продана за вполне приличную цену в хорошем магазине.

Bag of Grain (мешок зерна)

После того, как королевство стало чеканить свои собственные монеты, бартер почти изжил себя. Таскать за собой непереработанные продукты для обмена стало бессмысленно.

Peasant's Key (Крестьянский ключ)

Сделан из меди, очень хрупкий и недолговечный. Грубая обработка говорила о том, что это один из серии в несколько сотен ключей.

Virtue Key (Ключ верности)

Первоначально такие ключи были сделаны для поясов верности, но за последнюю сотню лет они нашли себе и другое применение. Замки, которыми они закрываются, охраняют обычно очень ценные предметы.

Key of Lineages (Ключ родословных)

Этот ключ можно было распознать сразу. Три пересекающихся треугольника формировали его головку, это сочетание символизировало собой древние племена Мидкемии - эледхелов, моредхелов и гламредхелов.

Cellar Key (Погребной ключ)

Наш герой вскрикнул, уколовшись зазубренной гранью ключа. Раздосадованный, он поднес ключ к глазам, чтобы получше его рассмотреть. Судя по всему, ключ создавался в большой спешке, его края не были обточены, а его поверхность украшал только один значок - волна. Тот, кто его сделал, явно не собирался пользоваться им каждый день.

Nivek's Key (Ключ Нивека)

Сделанный из бронзы ключ скорее предназначался для открытия дверей, чем сундуков. На обратной стороне наш герой разглядел королевскую печать, поверх которой было написано: Собственность Нивека, Лрд. Мнстр Фннсв, Зап. Обл.; Крндр.

Interdictor Key (запретный ключ)

С ключа нашему герою улыбалась голова скелетистой смерти. "Запретный ключ, - произнес он. - Эти ключи сделаны для открывания замков, благословленных богиней смерти. Я не уверен, что мне хочется найти ту дверь, к которой подойдет этот ключ..."

Noble's Passkey (Ключ-пропуск вельможи)

Тяжелый золотой ключ лежал у него на ладони, излучая вельможную заносчивость. Известный как ключ-пропуск вельможи, этот ключ обладал знаменитой особенностью ломаться в замках в самые неподходящие моменты.

Guilder's Passkey (Ключ-пропуск гильдии)

Наш герой стер налипшую на ключ грязь. Сделанный из качественного серебра, этот ключ был произведением, вышедшим из рук мастера. Было странно, что такая красивая вещь предназначена для столь тривиального использования.

Guildis Thorn (Колючка гильдии)

Наш герой замыслился, взирая на тяжелый деревянный полированный ключ. "Возможно я ошибаюсь, - произнес он, - но мне сдается, что это колючка гильдии. Насколько я помню, карлики были изумлены, когда узнали, что Цурани делают ключи не из металла, а из дерева. Они и дали ключу такое прозвище".

Ward of Ralen-Sheb (Страж Рален-Шеба)

Даже не глядя на ключ, наш герой почувствовал в нем что-то ненормальное. "Этот ключ... пульсирует, - произнес он. - Надписи на ключе частично сделаны на языке эльфов, а частично на языке моредхелов".

Royal Key of Krondor (королевский ключ к Крондору)

Наш герой повертел похожий на слезу ключ в руках. "Знак принца Крондора, - отметил он, указав на изображение парящего над горной вершиной орла. - Неудивительно, что воры заинтересовались ключом, который может открыть во дворце любую дверь".

Rations (рационы)

Положив коричневый пакет рядом с собой, наш герой развязал перетягивающие его завязки. Стандартный рацион обычно состоял из высушенного мяса, долек яблок и земляничных пирожных.

Rations (Poisoned) (отравленные рационы)

Положив коричневый пакет рядом с собой, наш герой развязал перетягивающие его завязки. Стандартный рацион обычно состоял из высушенного мяса, долек яблок и земляничных пирожных. Некоторые элементы рациона выглядели подозрительно, похоже, с ними кто-то успел повозиться.

Rations (Spoiled) (испорченные рационы)

Прежде эта пища была не только съедобной, но и аппетитной. Запах, который исходил от нее сейчас, был отвратительным. Такую еду употреблять нельзя.

Armorer's Hammer (молоток для доспехов)

Наш герой несколько раз подбросил молоток в воздух. В качестве оружия он был полностью непригоден из-за малого веса. Зато он был незаменим в походе для ремонта доспехов, погнутых во время схваток.

Heavy Bowstring (Тетива для тяжелого арбалета)

Такая тетива была толще обычной в несколько раз. Ее получали скручиванием нескольких жил вокруг центральной жилы. На ее концах были предусмотрены специальные петли для удобного оснащения арбалета.

Light Bowstring (Тетива для легкого арбалета)

Взявшись за концы шелковой тетивы, наш герой потянул изо всех сил, проверяя ее на прочность и гибкость. Судя по всему, эта тетива должна была выдержать нагрузки при частой стрельбе. Он надеялся, что она не подведет его, когда дело дойдет до реальной схватки.

Herbal Pack (мешочек с травами)

От мешочка поднимался сильный медицинский аромат. Даже не открывая его, наш герой вспомнил, что должно находиться внутри: квасцы и медицинский спирт. Это снадобье не могло восстановить силы, но значительно ускоряло процесс выздоровления.

Ale Cask (Бутылка эля (пива))

Испытывая любопытство, наш герой открыл полугалонную бутылку и понюхал содержимое. Его голова пошла кругом после того, как в ноздри ударил тяжелый аромат. Кешианский эль!

Picklocks (отмычки)

Порывшись в бархатном мешочке, наш герой вытащил сделанную из чистого серебра отмычку. Осмотрев ее внимательно, он подивился прекрасной работе неизвестного мастера.

Practice Lute (тренировочная лютня)

Инструмент в руках нашего героя не был смертоносным оружием. И даже когда он освоил его, репертуар его песен остался по-прежнему бедным.

Rope (веревка)

Не очень длинная, но достаточно крепкая, чтобы в случае необходимости выдержать тяжесть человеческого тела.

Shovel (лопата)

Запах от нее исходил ужасный. Она была покрыта какой-то зеленоватой слизью и держалась вместе с помощью ржавых гвоздей. Как бы ее не использовали в последнее время, она явно была знакома с лучшими временами.

Torch (факел)

Он потрогал промасленную ткань, которой была обернута верхняя часть факела. От тряпок шел тяжелый запах керосина. Он понятия не имел, сколько этот факел прогорит после того, как его зажгут.

Whetstone (точильный камень)

Наш герой провел пальцем по шершавой поверхности камня. Его надолго не хватит, но он весьма пригодится для поддержания остроты клинка.

Aventurine (смазка для тетивы)

Открыв пробку, наш герой налил немного жидкости себе на ладонь и исследовал ее. Названная по имени темного стекла, распространенного в Риаллоне, эта жидкость идеально подходила для восстановления тетив арбалетов.

Burial Cloth (похоронная материя)

Повертев ткань в руках, он исследовал отпечатавшиеся на ней желтоватые пятна, которые удивительным образом напоминали человеческое лицо. Возможно, эта ткань была использована в качестве савана, лицо отпечаталось на ней по мере своего разложения.

Ring of the Golden Way (кольцо золотого пути)

Кольцо было простеньким, золотая полоска без всякого украшения. Его стоимость не намного превышала стоимость потраченного на него золота. И все-таки в нем присутствовало некоторое скромное обаяние. Что было удивительно - оно теплело, когда кто-нибудь двигался поблизости.

Vapor Mask (маска от испарений)

Предназначенная для ношения с закрыванием носа и рта, маска была состряпана из разнородных материалов: выбеленной ткани, рыбьих костей, деревянных пластин и завязок.

Weedwalkers (обувь для хождения по траве)

Странная обувка эльфов ему совершенно не нравилась. Ярко-зеленая кожа, украшенная золотым шнуром. Судя по всему, они предназначались для носки внутри сапог или мокасин.

Catapult gear (механизм катапульты)

Он несколько походил на механизм, применяющийся в арбалетах. Отличие было в громадных размерах.

Geomancy Stones (Геомантные камни)

На мгновение наш герой погрузился в изучение рисунка на странных камнях. Переплетение оттенков красного и оранжевого было настолько необычным, что он сразу понял, почему жрецы утверждали, что на этих камнях написаны божественные сообщения.

Glazer's Guild Seal (печать гильдии стекольщиков)

Печать была простой, такой обычно пользуются вельможи и жрецы. Она была закреплена на ручке слоновой кости, украшенной несколькими разноцветными шелковыми лентами. Сам оттиск получался в виде трех горшков, расположенных друг над другом. Таков был символ, ассоциировавшийся с мощной гильдией стекольщиков города Romney.

Hellfire Trap (западня адского пламени)

IronJaw Trap (западня железных челюстей)

River Trap (речная западня)

Похоже, что кто-то излишне усложнил обычную западню для животных. Механизм на основе противовесов срабатывал, когда животное прикасалось к приманке.

Knights Piece (шахматная фигурка - конь)

Кто-то очень постарался при изготовлении этой фигурки. Мрамор, из которого она была сделана, можно было раздобыть только в зловещем регионе Великого Кеша, называемом пустыней Jal-Pur. Это место было знаменито тем, что там обосновалось кешианское братство воров-убийц.

Lecture Ticket (билет на лекцию)

Он покрутил в пальцах билет на лекцию. Не желая взламывать голубую восковую печать бога Ишар, он отогнул уголок пергамента и попытался что-нибудь прочитать на внутренней стороне билета. Попытка оказалась неудачной.

Leather Leggings (кожаная обувка)

Как он их не перешнуровывал, эти кожаные башмаки упорно отказывались сидеть на ноге. "Придется поискать кого-нибудь, кому удастся их продать, - подумал наш герой. - Я совершенно определенно не смогу в них ходить".

Skeletal Hand (рука скелета)

Наш герой всмотрелся в сгнивший предмет - пожелтевшая, покрытая могильной плесенью; когда-нибудь и его руки будут выглядеть так же, как эта. Если только кто-нибудь не бросит его тело на съедение диким зверям.

Waani

Сделанные из покрытого глазурью металла, три концентрические кольца охватывали основание устройства, выполненное в форме гриба. Сквозь основание просматривался стеклянный шар, в котором время от времени происходили взрывы белого света. Дизайн был явно Цурани, но сделано устройство было в Мидкемии. Слишком высокой была цена на металлы в Келеване, чтобы они могли позволить себе роскошь создания такого экстравагантного прибора.

Wooden Chest (деревянный сундук)

Размером с буханку хлеба деревянный сундучок был необычайно тяжелым, словно внутри его находилось что-то изготовленное из свинца. На его поверхности не было никаких знаков, которые могли бы подсказать, что же все-таки находится внутри.

Althafain's Icer (Оледенитель Альтафана)

Иней покрывал кристаллическое острие магического прибора, Если бы не выгравированные на ручке слова, наш герой быть может и не понял бы его назначения: "Для магической обработки клинков. Кудесник Альтафан".

Clerical Oilcloth (Пропитанная маслом ткань клериков)

Раздаваемая один раз в году в Храме Тита (Tith), пропитанная маслом ткань часто продавалась бедными всем, кто мог ее купить. Масло, которым она была пропитана, обладает множеством свойств, но лучше всего ее использовать для обработки мечей и доспехов.

Coltari Poison (Яд Колтари)

Известен в Келеване как смертельный медленный яд. Если им смазать клинок, то его эффект не будет значительным ввиду задержки действия. В то же время им можно отравить пищу или еду, которую потом можно предложить ничего не подозревающей жертве.

Dragon Stone (камень дракона)

Когда наш герой прикоснулся к камню, сквозь щели на его поверхности проступила темная жидкость. В том месте, где ее капли попали на металл, они сразу же впитались в блестящую поверхность.

Flame Root Oil (масло из огненного корня)

Изобретена Алтафяном после того, как несколько солдат были ранены замороженными клинками. Эта вязкая жидкость может быть куплена в качестве защитного покрытия для доспехов. Любой замороженный клинок, который столкнется с таким покрытием, сразу же вернется к нормальной температуре.

Killian's Root Oil (масло из корня Киллиана)

Изумрудного цвета жидкость применяется солдатами для временного повышения качеств их мечей и доспехов.

Naphtha (нефть)

Не имеющий метки и ничем не украшенный керамический сосуд содержал в себе нефть. Нанесенная в небольших количествах на клинок и подожженная нефть увеличивает вред, нанесенный при каждом ударе клинка. Жалко только, что она очень быстро выгорает.

Sarigsbane

Желтоватая мазь находилась в странном контейнере; простая пробка закрывала стеклянную пробирку, вставленную в емкость, изготовленную из мочевого пузыря овцы. Как правило, эту мазь применяли, намазывая по доспехам, для противодействия эффекту магически обработанных клинков.

Silver Spider (серебряный паук)

(Для использования на мечах и стрелах)

Миниатюрный паук отливал смертельным серебряным блеском. Длинная узкая прорезь проходила по его животу и между зловещими клыками. В эту прорезь вполне могло пройти острие стрелы или лезвие меча.

Silverthorn (Серебряные колючки)

Он осторожно держал колючки, зная, что малейшая царапина может оказаться для него смертельной. Красные ягоды усыпали ветки растения, каждая из которых была наполнена летальным ядом. Если смазать им наконечник или клинок, то каждый удар станет для врага значительно опаснее.

Silverthorn Anti-Venom (противоядие от серебряных колючек)

Фиолетовые шарики покачивались в жидкости, находящейся в колбе. Каждый, похожий на виноградину, шарик содержал в себе достаточно противоядия, чтобы нейтрализовать воздействие яда серебряных колючек. Благодаря формуле, выведенной отцом Натаном из Крондора, противоядие спасло жизни многим, кто нанес его на свои доспехи перед схватками с моредхелами или принял его вовнутрь, чтобы нейтрализовать действие яда.

Dalatail Milk (молоко Dalatail)

Это молоко представляло собой не что иное, как родниковую воду, но вот только вода эта была благословлена жрецом богини защиты. Утверждают, что это снадобье помогает лучше обороняться во время схватки.

Fadamor's Formula (Формула Фадамора)

Запрещенное средство: из-за его непредсказуемого влияния на боевые способности оно было запрещено к применению при проведении турниров. Тем не менее, оно по-прежнему высоко ценится среди солдат, стремящихся подороже продать свои способности нанимающим их вельможам.

Lewton's Concentrate (Концентрат Льютона)

Бесчисленное множество раз наш герой видел такое снадобье у магов. Как правило, они принимали его перед тем, как начинали творить заклинания. На короткий промежуток времени, после его принятия, маги выглядели предельно сосредоточенными, не обращающими никакого внимания на внешние раздражители.

Redweed Brew (Снадобье из красной травы)

Наш герой взболтнул пробирку. Названная среди наемников мочой Тита, жидкость была известна своим красным цветом и металлическим привкусом. Причина этому была в том, что жидкость приготовлялась с применением ржавчины, собранной со ржавых канализационных труб в храме Тита. Многие утверждали, что выпивший эту бурду начинал увереннее орудовать мечом.

Truesight Tea (Чай ясновидящего)

Чай имел темно-серый оттенок. Изготовленный эльфами из корней, которые можно было собрать только в Эльвандаре, он обладал сильным травяным ароматом и часто продавался как ценнейший эликсир, ценимый за его свойство обострять зрение и меткость лучников.

Restoratives (Восстановители)

Комфортная теплота разлилась по всему телу, когда наш герой встряхнул пробирку с зеленой жидкостью. Но полный восстанавливающий эффект он ощутил, когда выпил ее содержимое.

Note (записка)

Great One's Note (записка Великого)

Mitchel Waylander's Note (записка Митчела Вайлендера)

Navon's Note (записка Навона)

Не уверенный, что он должен прочитать ее содержание, наш герой рассмотрел желтоватый пергамент, но не обнаружил в нем ничего примечательного - ни в чернилах, ни в качестве и выделке кожи.

Abbot's Journal (Журнал аббата)

Lorgan's Journal (Журнал Лоргана)

Accts of the Shamata Garrison (Акты гарнизона Шаматы)

Книга была обернута блестящей кожей, среди старых страниц были вставлены новые. Было видно, что за свою продолжительную жизнь книга неоднократно обновлялась и ремонтировалась.

Chapel's Rmur n Whepuns (Доспехи и Оружие Чапеля)

Даже после беглого просмотра ему стало ясно, что книга была полна ошибок, возможно, из-за раздраженной натуры предыдущего читателя. Большие части документа были перепечатаны заново, множество заметок, выполненных более элегантным почерком, было сделано на полях.

Dorcas' Treatise (Уход Доркаса)

Наш герой пролистал хрустящие, отчетливо напечатанные страницы с возрастающим интересом. Увидев абзац, который ему захотелось изучить в более удобной обстановке, он загнул край листа. К его удивлению, лист сам собой распрямился, а след от изгиба исчез!

Kalem's Dialectic (Диалектика Калема)

Книга выглядела и пахла, как новая. Наш герой открыл титульный лист и обнаружил написанное на нем посвящение: "Это копия труда, написанного в третий год царствования короля Ляма-I, для брата Фаушама, стрелка из лука и друга".

Psalms of Dala (Псалмы Дала)

Внутри книги находились рисунки боевых сцен: воин блокирует удар меча; богиня Дала наблюдает за воинами на поле сражения; наемники стоят на коленях перед храмом Дала возле Highcastle. В целом, текст скорее был руководством по ведению боя.

Strategies of Trading (Стратегия торговли)

Хотя книга и была обернута в кожу, с ней плохо обращались ее предыдущие владельцы. Многие листы были загнуты, на других были пятна жира и грязь. Некоторые страницы отсутствовали вообще: судя по всему, книгу усиленно проработал не один читатель.

Thiful's Bird Migrations (Миграции птиц Тиффула)

Наш герой хмыкнул: книга была словно сделана из свинца. Учитывая труд, который ему приходилось потратить на чтение даже самой тонкой книжицы, он с удивлением подумал о писателе, написавшем столь огромный труд.

Magical Scroll (магическая рукопись)

Days Rations (Дневной рацион)

Наш герой всмотрелся в груду наваленной перед ним пищи: свежая черника, переполненная соком; золотистые яблоки, еще влажные от утренней росы; виноград, отливающий зеленым и фиолетовым, - все это более походило на банкетный десерт для знати. Ему заведомо хватит на один день того, что лежало перед ним на столе.

Quegian Brandy (Квегианское Бренди)

Произведенное из винограда, собранного возле города Queg, бренди было классически мягким, в нем отсутствовала горечь, свойственная некоторым крепким напиткам, изготавливаемым в королевстве.

Ale (Эль)

В чаше находился типичный эль - темнокоричневая жидкость с пенистой поверхностью.

Keshian Ale (Кешианский Эль)

Улыбнувшись служанке таверны, наш герой нагнулся над кружкой и понюхал ее темное содержимое. Его голова пошла кругом от запаха - в кружке был налит кешианский Эль!

DARKLANDS

Фирма - MICROPROSE . Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 15.8 Mb

Требования к аппаратуре: IBM 386, 486 и совместимые. 2 MB RAM, жесткий диск, VGA, DOS 5.0 (или аналог), мышь.

Поддерживает: Speaker, Sound Blaster, Adlib, Pro Audio Spectrum, Roland.

На самом деле игра не требует 386 процессор или 2 Мб памяти, как утверждается на упаковочной коробке. В соответствии с README.TXT ей достаточно 581 Кб основной памяти и 64 Кб памяти EMS.

DARKLANDS - не совсем обычная ролевая игра, действие которой разворачивается в средневековой Германии. В ней нет окончательной финальной цели, но присутствуют несколько основных квестов и целая куча второстепенных. Последние в основном представляют собой заказы "организаций и частных лиц" на устранение какого-нибудь рыцаря с большой дороги или просьбы о розыске какой-нибудь вещи - рукописи, шлема, компроментирующих писем и т.п. При каждом таком заказе выдаются достаточно приблизительные координаты местонахождения цели. Обычно в виде привязки к одному или двум городам.

Игру можно разделить на три основных занятия: перемещение по карте Германии 15-го века, участие в схватках и выбор необходимых вариантов в многочисленных меню. Игровая система напоминает более раннюю игру Microprose - "Sword of the Samurai" (Меч самурая).

DARKLANDS имеет впечатляющие размеры. На жестком диске ей требуется от 18 Мб памяти. Акварельная графика фоновых картинок для меню выполнена на исключительно высоком уровне. Начальный ролик и графика при ведении схваток производят более слабое впечатление. Музыка хороша, она способствует поддержанию атмосферы средневековья. Впрочем, озвучивание схваток желает лучшего.

ПАРОЛИ

Парольная схема игры достаточно примитивна - через определенные промежутки времени играющему предлагается выбрать для какого-нибудь вещества или понятия один из четырех символов. Ниже приведены расшифровки паролей, которые встретились мне при изучении игры:

Silver - окружность с тремя маленькими окружностями, расположенными на 2, 18 и 22 часа (если ориентироваться по циферблату);

Gold - окружность с точкой в центре;

Fixation - неправильный квадрат - верхняя и нижняя сторона выполнены из волнистых линий;

Congelation - окружность с "рожками";

Arsenic - две соединенных маленьких окружности, расположенных друг над другом;

Mercury - трезубец с поперечной рейкой;

Sublimation - состоит из двух линий - верхняя похожа на растянутую букву ОМЕГА греческого алфавита, нижняя - прямая;

Digestion - символ похож на ОМЕГУ с маленькими окружностями на ножках;

Lead - напоминает рукописную "n" с кружком на ножке;

Sulphur - ромб с точкой в центре;

Fermentation - нечто вроде латинской "V" с завитушкой на правой палочке.

ОБЩИЙ ОБЗОР

Одной из самых привлекательных черт игры является система генерирования персонажей. На первом этапе Вы можете выбрать имя и происхождение (от крестьянского до знати). Сделанный Вами выбор повлияет на способности персонажа и его статистические данные. А способности персонажам еще как пригодятся! Одна из них - divine favor (благосклонность со стороны святых) влияет на то, как часто разные святые будут прислушиваться к просьбам. Ваш персонаж вступает в игру в возрасте 15 лет. Сначала Вам будет предложено нарастить возможности Вашего персонажа, по собственному усмотрению распределив некоторое количество поинтов среди базисных характеристик (выносливость (endurance), сила (strength), ловкость (agility), предвидение (perception), интеллект (intelligence) и обаяние (charisma)). В дополнение к этим базисным характеристикам персонаж в той или иной степени владеет разными искусствами: фехтованием на мечах, умением делать алхимические смеси, скрытно перемещаться и т.п. При выборе рода занятий к возрасту персонажа добавляется 5 лет, а также увеличиваются показатели мастерства в соответствующих умениях. Если Вы увлечетесь наращиванием количества специальностей, то персонаж начнет испытывать эффекты, свойственные пожилым людям.

После создания персонажа Вы можете добавить его в группу. При этом Вы можете выбрать ему внешность из 4-х возможных вариантов (раскрасить одежду можно по-разному), а также геральдический символ. Ваш персонаж будет экипирован в соответствии с выбранной профессией. В этом месте игры есть еще одна "ляпа" - клерикам и алхимикам не будет выделено никаких доспехов. Даже если Вы продадите все, что у них имеется и купите им что-нибудь из защиты, их шансы на выживание в начале игры будут очень слабыми. Я считаю это "ляпой" потому, что клерики/алхимики в стандартной группе весьма хорошо защищены.

В DARKLANDS отсутствует жесткое деление персонажей на классы. Все они обладают одними и теми же умениями (в игре - до 25 умений). Выбор карьеры накладывает отпечаток на владение различными искусствами, но никто не запрещает солдату молиться своему патрону-святому, а священнику - взламывать замок отмычкой. В конце концов, все сводится к количеству времени, потраченному на применение того или иного искусства. В то же время выбранная карьера может сильно усложнить развитие определенных способностей: так вору (THIEF) будет весьма затруднительно добиться высокой добродетели (VIRTUE).

В общем, все профессии можно разбить на четыре класса: боец, вор, клерик и алхимик.

БОЕЦ (FIGHTER)

Для всех бойцов забота о доспехах - естественное дело. В игре присутствуют доспехи восьми типов. Самый легкий из них - PADDED, самый тяжелый - PLATE. Чем тяжелее доспехи, тем лучше они защищают. Цена, которую приходится за это платить, - их вес. Не стоит облачать всех персонажей в PLATE ARMOR. В моей группе только один персонаж имел такую защиту.

В игре используется разнообразное оружие: мечи, пики, посохи, алебарды, луки, арбалеты, боевые молоты и т.п. Существует шесть разных искусств, связанных с владением оружием. Умение драться на мечах не поможет Вам при стрельбе из лука. Оружие различается по трем параметрам: по весу, по наносимому урону и по способности пробивать доспехи. Алебарда, к примеру, наносит ужасные раны, но не способна пробить PLATE MAIL. С другой стороны - GREAT HAMMER (большой молот) наносит меньше вреда, чем меч, зато он пробивает любую защиту.

ВОР (THIEF)

Вор - по-сути тот же боец, который обладает повышенными показателями в области скрытного перемещения (STEALTH) и умении вести себя на улицах (STREETWISE). Кроме того, у него повышенная интуиция (PERCEPTION). Главное занятие воров в игре - взламывание замков, для чего им требуется высокое умение "ARTIFICE". Профессия алхимика способствует развитию этих умений.

КЛЕРИК (CLERIC)

Клерики не имеют в DARKLANDS никаких ограничений по оружию или доспехам. Применение религии в игре осуществляется с помощью взывания к определенным святым. Святых весьма много, и у каждого из них есть основная "специальность". Есть святые, которые лечат, другие позволяют ходить по воде, третьи оберегают от огня и т.д. Почти любое занятие в игре находится под присмотром соответствующего святого.

У каждого персонажа есть запас DIVINE FAVOR (святой милости). Он расходуется по мере того, как персонаж взывает о помощи к святым. Есть смысл распределять святых равномерно между членами группы - четверо могут обращаться за помощью в четыре раза чаще, чем один.

В дополнение к "Святой милости" есть понятие добродетели "VIRTUE". Чем больше Ваша добродетель, тем меньше поинтов святой милости Вам придется потратить при обращении к святому. Кроме того, у каждого святого есть свой рейтинг - к ним не может обратиться персонаж с показателем VIRTUE, который ниже определенной величины.

Знание дополнительных святых можно получить в монастырях, каждый из которых специализируется на 4 святых. Если Вы еще и выделите для монахов определенную сумму, то они почти наверняка позволят Вам изучить одного святого.

АЛХИМИК (ALCHEMIST)

В DARKLANDS нет волшебников. Ближайшие их аналоги - алхимики. Они могут создавать специальные смеси, которые могут лечить, защищать от огня, взрываться, подобно ручным гранатам, и т.п. Чтобы сделать смесь, Вам нужно знать ее рецепт. В каждом городе есть алхимик, который знает 4 рецепта. Их можно купить или выменять. В ранних версиях игры рецепты, полученные при обмене, распределялись между персонажами случайным образом. В последних - они попадают к лидеру группы.

Мало знать рецепт, нужны еще и ингредиенты. В игре около 25 веществ, которые используются в алхимических опытах. Они весьма варьируются по цене и по распростаненности. Купить их можно у аптекарей и в лавках иностранных купцов.

После получения рецепта и покупки необходимых веществ-составляющих Вам все еще будет не хватать одной вещи - философского камня. Чем выше качество Вашего камня, тем качественнее будут Ваши смеси. В общем, более крупные города располагают более мощными философскими камнями.

Для изготовления самых мощных смесей персонажам понадобится предварительно обратиться за помощью к святому.

Всего Вам понадобится 4 персонажа. Их базисные характеристики (выносливость, сила и т.п.) за время игры практически останутся неизменными, а вот умения будут развиваться достаточно быстро (если ими будут пользоваться). В игре нет системы "уровней", при которой персонажи после набора определенного количества очков становятся магически на порядок "круче". На протяжении всей игры идет постепенное наращивание умений - до показателя 99. Это предельный показатель, выше умения быть не могут.

По моему мнению оптимальный состав группы может быть следующим:
- клерик
- алхимик
- боец (лидер с высоким показателем CHARISMA)
- вор (с высоким PERCEPTION)

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Итак, группа создана, что дальше? Дальше попытайтесь приодеть ее получше на имеющиеся денежки. Посетите монастырь, изучите одного святого. Если Вам повезет - алхимик разрешит с собой побеседовать. Быть может, Вы даже сможете получить один из его рецептов.

Что дальше? Есть новость хорошая и есть плохая. Хорошая заключается в том, что в игре нет единственного линейного сценария. Разные личности будут со временем выдавать Вам заказы на выполнение различных услуг. Награды за их выполнение имеют финансовую природу, но в то же время при этом растет Ваша слава.

Плохая новость в том, что, пока Вы не раздобудете себе хоть немного славы, Вы не получите заказов. Впрочем, есть два способа обойти это ограничение. Во-первых, в каждом городе полно бандитов. Поколачивая их, Вы не только повышаете воинские умения Ваших героев, но и зарабатываете деньги, продавая захваченные в боях доспехи. А еще при этом повышается местная репутация, которая тоже способствует получению "социальных заказов". В крайнем случае можно обратиться за помощью к соответствующим святым.

ПРОСЬБЫ

В игре Вам все время приходится просить: о бесплатном пропуске в город, о получении доступа к святому в монастыре, об аудиенции с главой местной администрации, о получении "заказов" и т.д. На положительность ответа на Ваши просьбы влияют следующие характеристики Ваших персонажей:
- местная репутация группы (LOCAL REPUTATION)
- общая слава (FAME)
- обаяние лидера группы (CHARISMA)
- умение лидера разговаривать с людьми (SPEAK COMMON)

СИСТЕМА МАГИИ

В игре действует две параллельные системы магии. Первая базируется на алхимии, вторая - на религии.

Алхимические знания используются при составлении смесей из разных компонент. Эти смеси заключаются в сосуды, которые во время схваток бросаются в противника и наносят ему определенный вред. Другого типа смеси - защитные, восстановительные и повышающие различные характеристики принимаются самими персонажами по мере надобности. Для составления той или иной смеси нужно знать ее формулу. Формулы можно приобрести за деньги или выменять у городских алхимиков и в университетах. Необходимые ингредиенты для составления смесей можно приобрести у торговцев, лекарей, алхимиков, а также в шахтах.

Религиозная система базируется на молитвах различным святым. По мере того, как Ваши персонажи исследуют мир, они могут узнать о тех или иных святых у монахов в городских или расположенных отдельно монастырях, а также в университетах. После "ознакомления" персонаж может помолиться святому и надеяться, что его молитва будет услышана. Чем ревностнее он будет выполнять молитву (расходуя при этом большее количество поинтов (divine favor), тем больше вероятность успешного результата.

ЦЕЛИ В DARKLANDS

Цель Вашей группы - прославиться. Попутно Вы можете заняться второстепенными квестами - убить "плохих" рыцарей (баронов), убить дракона, навести порядок в шахтах, прогнать ведьм, добыть заинтересованным лицам разные реликвии или документы. В конце концов Вы доберетесь до рыцарей храма и их демонического предводителя Бафомета (BAPHOMET). Каждый раз после выполнения поставленных перед группой задач будет увеличиваться параметр, соответствующий ее славе (FAME). Средняя по успехам группа будет обладать FAME в пределах 300-500 единиц.

ГОРОДА

В игре свыше 90 городов. Все они слегка отличаются друг от друга. Именно слегка - ценами, названиями. Только несколько городов располагают университетами. А в остальном города сильно схожи. При подходе группы к городу ей сообщается его название, имя местного правителя, а также репутацию группы в этом городе. Если репутация хорошая, Вы сможете войти в город без проблем, если отрицательная - могут возникнуть неприятности с городской стражей.

<u>Первое из городских меню:</u>

- приблизиться к городским воротам днем;
- приблизиться к городским воротам ночью;
- попытаться перебраться через городскую стену днем, при этом для поиска подходящего места может понадобиться несколько часов;
- попытаться перебраться через городскую стену ночью, при этом для поиска подходящего места может понадобиться несколько часов;
- направиться куда-нибудь в другое место.

При выборе первой опции Вам будет сообщена сумма взимаемой платы за вход и предложено следующее <u>меню:</u>

- заплатить и войти;
- воспользовавшись обаянием и умением разговаривать с простыми людьми, подружиться со стражниками;
- спрятаться в толпе и, используя ловкость и умение вести себя на улицах, проскользнуть в город;
- применить в качестве отвлекающего маневра алхимическую смесь, а потом проникнуть в город (если курсор сместить по этой опции вправо - появится перечень имеющихся у группы смесей, которыми можно воспользоваться в данной ситуации. Черным цветом выделены готовые к использованию смеси, а красным - формулы, по которым можно создать соответствующие смеси. В скобках указывается количество "экземпляров");

- призвать на помощь святого (если сместить курсор вправо по этой опции - будет выдан перечень святых, к которым могут обратиться соответствующие персонажи. Если имена святых написаны серым цветом - они недоступны для помощи, если же черным - можно обращаться);
- выхватить оружие и атаковать стражу;
- отойти в сторонку и пересмотреть свое решение.

При выборе в первом меню "ночного варианта" Вам будет предложено следующее меню:
- вызвать ночную стражу и, ссылаясь на свою славу, получить пропуск в город;
- "уболтать" стражу, применяя находчивость и умение говорить;
- попытаться подкупить стражника;
- применить алхимическую смесь;
- призвать на помощь святого;
- пересмотреть планы.

Попав в город, Вы оказываетесь на главной улице. Перед Вами следующие возможности - Вы можете направиться к:
- *политическому центру города;*
- *крепости, возвышающейся над городом;*
- *центральному рынку;*
- *высоким шпилям церквей;*
- *боковой улице, где также располагаются различные гильдии ремесленников;*
- *постоялому двору с конюшнями;*
- *пристани и докам;*
- *боковой улице, где Вы будете менее заметны;*
- *живописной роще, где можно переждать время и расслабиться;*
- *одним из основных городских ворот.*

ПОПАВ В ПОЛИТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР ГОРОДА:
- изучить объявления и узнать последние новости:
    - прочитать официальные сообщения, расклеенные на дверях и стенах;
    - распросить о событиях, происходящих на территории Империи;
    - узнать слухи о жизни города;
    - попытаться выяснить возможность подрядиться выполнить какое-нибудь задание;
- отправиться в ратушу:
    - потребовать приема у главы местной власти;
    - распросить клерка об услугах, в которых нуждается глава местной власти;
    - помолиться о получении аудиенции;
    - вернуться на площадь;
    - выйти на боковую улицу;
- отправиться к церквям
- отправиться на центральный рынок
- уйти с площади по главной улице
- уйти с площади по боковой улице

ПОПАВ В КРЕПОСТЬ:
- потребовать аудиенции с руководителем местной администрации
- спросить у клерка об услугах, в которых нуждается глава местной администрации
- помолиться о помощи в получении аудиенции
- уйти по главной улице
- уйти по боковой улице

ПОПАВ НА ЦЕНТРАЛЬНЫЙ РЫНОК ВЫ МОЖЕТЕ НАПРАВИТСЯ К:
- торговцам товарами повседневного спроса
- лавкам иностранных купцов

- лавке аптекаря
- банковскому офису FUGGER:
    - попросить письмо-кредит
    - получить деньги по письму-кредиту
    - попросить аудиенции с целью обсуждения специальных заданий
    - вернуться на рынок
    - уйти по боковой улице
- офису представителя MEDICI:
    - попросить письмо-кредит
    - получить деньги по письму -кредиту
    - попросить аудиенции с целью обсуждения специальных заданий
    - вернуться на рынок
    - уйти по боковой улице
- залу лиги HANSEATIC (аналогично FUGGER и MEDICI)
- магазину FUGGER
- главной улице
- боковой улице

ПОПАВ К ЦЕРКВЯМ И СОБОРАМ:

- посетить кафедральный собор (если он имеется):
    - посетить мессу
    - поговорить со священником
    - пожертвовать $$$$$, что может увеличить Ваши показатели DIVINE FAVOR и VIRTUE
    - пожертвовать одну из Ваших реликвий
    - испросить убежища
    - уйти из собора
- посетить знаменитую церковь:
    - посетить мессу
    - исповедоваться
    - пожертвовать $$$$$, что может увеличить Ваши показатели DIVINE FAVOR и VIRTUE
    - пожертвовать одну из Ваших реликвий
    - испросить убежища
    - уйти из церкви по главной улице
    - уйти по боковой улице
- посетить монастырь, где монахи изучают церковные законы и администрирование:
    - предложить $$$$$, чтобы монахи упомянули Вашу группу в своих молитвах и в надежде на восстановление DIVINE FAVOR
    - попросить обучить группу различным дисциплинам
    - изучить святых в их библиотеке
    - попросить помощь в излечении ран (монахи всегда отсылают к лекарю)
    - испросить убежища
    - уйти из монастыря
- отправиться на главную городскую площадь
- отправиться по соединительной улочке к крепости
- уйти по главной улице
- уйти по боковой улице

ПОПАВ НА ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР С КОНЮШНЯМИ:

- узнать последние сплетни и новости (аналогично политическому центру)
- расслабиться за хорошим обедом и выспаться 8 часов за сумму в $$$$$
- снять помещение для занятий, учебы, молитвы или проведения экспериментов: каждый из персонажей может выбрать себе род занятий
    - J - просто расслабиться
    - R - восстановить силы
    - P - молиться о получении DIVINE FAVOR
    - A - вести алхимические опыты (при выборе этой опции справа будет приведен список алхимических формул, имеющихся в распоряжении данного персонажа. Выбрав мышкой необходимую формулу, кликните слева на надписи

USE THIS FORMULA. Справа появится состав смеси и указатель степени риска при ее изготовлении. Если ингредиенты имеются в наличии хотя бы у одного из членов группы, то смесь можно попытаться изготовить.

Слева имеется меню:

- MORE BATCHES - увеличить выход
- FEWER BATCHES - уменьшить выход
- DIFFERENT FORMULA - другая формула
- SATISFIED WITH THIS - остановиться на этом

Опыт показывает, что нет смысла изготавливать за один раз свыше 3 экземпляров смесей т.к. резко увеличивается вероятность неудачного исхода опыта. Процент, показывающий вероятность успеха опыта, определяется по формуле:

100 + PS + INT + ALCH - MN,

где:
- PS - PERCEPTION - текущая характеристика персонажа
- INT - INTELEGENCY - текущая характеристика персонажа
- ALCH - ALCHEMY - текущая характеристика персонажа
- MN - магическое число для данной формулы

- E - заработать немного денег
- G - охранять лагерь
- T - обучаться или тренироваться (в том случае, если группа предварительно договорилась с монахами, астрологом, ученым в университете или лекарем)
- S - провести день, занимаясь избранными занятиями
- L - уйти

- посетить конюшни с целью купить (продать) лошадей или мулов
- оставить владельцу постоялого двора вещи
- пересмотреть состав группы
- выйти на главную улицу
- выйти на боковую улицу

ПОПАВ К ВЕРФЯМ И ДОКАМ:
- сесть в лодку, направляющуюся в город за сумму в $$$$$
- уйти по главной улице
- уйти по боковой улице

ПОПАВ НА БОКОВУЮ УЛИЦУ ВЫ МОЖЕТЕ НАПРАВИТСЯ:
- на главную улицу
- к политическому центру города
- в крепость
- на центральный рынок
- к церквям и религиозным центрам
- боковой улице, ведущей к гильдиям ремесленников, постоялым дворам и другим районам
- к докам и верфям
- живописной роще, где можно отдохнуть и переждать время
- другим памятным Вам местам
- городской стене

ПОПАВ В ЖИВОПИСНУЮ РОЩУ ВЫ МОЖЕТЕ:
- переждать 1 час
- переждать 3 часа
- дождаться ночи
- уйти немедленно по главной улице
- уйти по боковой улице

СВЕРНУВ НА БОКОВУЮ УЛИЦУ, ВЕДУЩУЮ К РЕМЕСЛЕННЫМ КВАРТАЛАМ ВЫ МОЖЕТЕ:
- направиться к ремесленникам-оружейникам:
  - мечникам

- изготовителям доспехов
- лучникам и производителям огнестрельного оружия
- менее воинственным гильдиям:
  - городскому хирургу и лекарю:
    - попытаться выяснить степень его мастерства
    - попросить помощи в лечении ран
    - попросить его обучить Вас искусству врачевания
    - купить/продать алхимические компоненты
  - астрологу:
    - купить более мощный философский камень за сумму $$$$$
    - купить алхимические смеси
    - приобрести алхимические формулы
    - поменяться алхимическими формулами
    - пройти дополнительное обучение алхимии
    - поболтать и уйти
  - бродячим торговцам:
    - купить/продать
    - договориться с предводителями об обучении ARTIFICE (умению открывать замки)
  - ткачам (можно не ходить туда вообще)
- постоялому двору
- небольшой роще, где можно переждать время
- району с повышенной преступностью, где можно:
  - переждать 1 час
  - походить вокруг, прислушиваясь к слухам
  - найти заброшенную комнату, где можно отдохнуть за мизерную плату
  - уйти по боковой улице
- боковой улице
- аллее, ведущей к отрезку городской стены, где можно:
  - бросить лошадей и выбраться наружу по сточной канаве
  - подкупить стражника за $$$$$, чтобы он разрешил уйти из города
  - дождаться темноты, бросить лошадей и перелезть через стену с применением веревки
  - дождаться темноты, бросить лошадей и перелезть через стену
  - отправиться вместо этого к воротам
  - призвать на помощь святого
  - вернуться на улицу
- узкому проходу, ведущему к городским воротам

ПОПАВ К ГОРОДСКИМ ВОРОТАМ ВЫ МОЖЕТЕ:
- просто выйти мимо стражников
- спрятаться среди выходящего народа и выскользнуть из города
- воспользоваться алхимической смесью, после чего выскользнуть из города
- призвать на помощь святого
- выхватить оружие и атаковать стражу
- найти другой способ выбраться за пределы городской стены
- не уходить пока из города

ПРИМЕЧАНИЕ: ночные меню несколько отличаются от дневных.

ОРГАНИЗАЦИЯ ГРУППЫ

В группе один из ее членов должен быть предводителем. Его имя выделено желтым цветом. Все действия выполняет именно он. Он открывает двери, взламывает отмычками (LOCKPICK) замки, спускается по лестницам. Остальные члены группы общаются с внешним миром только при его посредничестве. При покупке оружия лидер осуществляет бартерные операции в их интересах. Иногда возникает необходимость смены лидера. Для этого нужно кликнуть мышкой на прямоугольнике с именем и показателями нужного персонажа в левой части экрана. Появится ЭП - экран персонажа. В верхней его части есть надпись NOT LEADER. Если на ней кликнуть, она сменится на LEADER.

В центральной части ЭП представлено изображение оснащения персонажа - его доспехи и оружие. Спецификация этого добра дана слева - под базисными ха-

рактеристиками. Если кликнуть на окошке спецификаций - можно получить более полные названия доспехов и оружия, а также информацию о том, наложены ли на доспехи усиливающие их заклинания.

Стандартный набор оснащения персонажа в DARKLANDS состоит из оружия, верхней части доспехов, нижней части доспехов, щита и оружия дистанционного действия (лук, арбалет, пистолет, мушкет). Для того, чтобы одеть на персонаж доспехи или вручить ему в руки оружие, нужно войти в его EQUIPMENT, выбрать нужную Вам вещь, нажать ЛК, не отпуская ее, переместить курсор на окошко спецификаций и только после этого отпустить кнопку мыши. В окошке спецификаций появится соответствующая надпись, а на изображении персонажа - соответствующий предмет. Для применения имеющихся у персонажа смесей - заклинаний подсветите их курсором (ЛК), после чего нажмите на клавиатуре букву "P". Это относится к заклинаниям личного пользования, которые не нужно швырять в противника. В окошке FORMULAE можно посмотреть, какие формулы есть у данного персонажа и какие компоненты нужны для их приготовления.

В окошке SAINTS можно ознакомиться с перечнем святых, с которыми знаком данный персонаж. Если на имени святого сделать ЛК, то появится экран, с помощью которого можно обратиться к этому святому за помощью. Здесь же рассказывается краткая история святого и перечисляются блага, которые он может сотворить. В графе SUCCESS указывается в процентах вероятность успеха при воззвании. Имеется и небольшое меню:

M - потратить больше DIVINE FAVOR

L - потратить меньше DIVINE FAVOR

P - помолиться сейчас за...(мышкой можно выбрать персонаж). В некоторых случаях молитва будет относиться ко всей группе. Обычно ее положительное воздействие в этом случае отразится на лидере группы.

D - не молиться прямо сейчас

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО КАРТЕ

В ходе выполнения разных заданий группе придется много путешествовать. При этом Ваши персонажи будут попадать в различные ситуации. В таких случаях будут появляться соответствующие меню с возможными выборами. Несколько советов: не пытайтесь врываться силой в разные хижины, жители которых просят оставить их в покое. Не сражайтесь с конвоями разных епископов, которые требуют от Вас заплатить за проезд по дороге. Даже если Вы победите, у Вас уменьшится показатель VIRTUE. Не стремитесь уклоняться от диких кабанов, обычно все равно приходится с ними драться. Старайтесь почаще обращаться за помощью к святым, если предоставляется такая возможность. Стремитесь получить разрешение на сопровождение разных караванов и групп паломников. Это может вылиться в повышение VIRTUE. При угрозе WILD HUNT (дикой охоты) попытайтесь спасти жертву, за которой она гонится. Если жертвой выступает Ваша группа, попробуйте удрать на лошадях (если они у Вас быстрые). В дальнейшем познакомьтесь со St.PETER - и проблема дикой охоты для Вас исчезнет. При ознакомлении с незнакомыми замками несколько раз поговорите с крестьянами. Забирайтесь внутрь такого замка только в том случае, если крестьяне страдают. После победы над их нехорошим господином каждый член группы получит серьезную добавку в VIRTUE. Если Вам удастся выручить попавший в засаду караван, в награду получите хорошее оружие.

Во время перемещения по карте Вы можете устроить засаду или стать лагерем для восстановления сил. Игра разбивает лагерь для Вашей группы автоматически каждую ночь.

СХВАТКИ

После начала схватки Вы получаете возможность наблюдать за происходящим в изометрии. Схватки происходят в реальном масштабе времени. Персонажи, если на них нападают, начинают обороняться автоматически. В любой момент Вы можете сделать паузу и дать указания своим подопечным. Вы можете также сменить им оружие, доспехи, применить защитные и восстановительные заклинания, передать предметы от одного персонажа другому, даже если они находятся далеко друг от друга. Персонажи могут стрелять в противника (M), если он не находится рядом с ними. При этом должна выдерживаться линия прицели-

вания. Из-за угла в этой игре стрелять нельзя. То же относится и к метанию сосудов с заклинаниями. После сближения бой ведется основным оружием в режиме стандартной атаки (A), атаки берсеркера (B) или парирования (P). Персонаж может оторваться от противника, если ему дать указание безоговорочно направляться в некоторую точку, убегать (F). Бросаться алхимическими смесями персонажи будут по команде (T). Выбор смеси для очередного броска можно сделать из меню с перечнем доступных для броска смесей.

После выбора песонажа (с помощью ЛК) можно войти в меню ORDERS (с помощью ПК в верхней части экрана), откуда можно сделать следующие действия:

RESUME	- пробел	- продолжать
**** FINISHED	- ENTER	- персонаж закончил операцию
ENEMY INFO	- E	- информация о противнике
WALK TOWARDS	- W	- идти по направлению
FLEE TOWARDS	- F	- убегать по направлению
HALT	- H	- остановиться
TRAVEL AS GROUP	- G	- перемещаться в составе группы
TRAVEL SINGLE FILE	- Q	- перемещаться цепочкой
USE DOOR	- U	- открыть/закрыть дверь
USE STAIRS	- U	- подняться/спуститься по лестнице
OPEN CHEST	- O	- открыть сундук
PICK LOCK	- P	- открыть замок отмычкой
DISSOLVE LOCK	- D	- растворить замок
DISARM MODERATE TRAP	- D	- обезвредить несложную западню
SURRENDER (ALL)	- S	- всем сдаться
LOOT BODIES	- L	- обчистить тела
EXIT BATTLEFIELD	- X	- покинуть поле боя
CANCEL GIVING ORDERS	- ESC	- прекращение отдачи распоряжений

ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ УМЕНИЙ И ИСКУССТВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Endurance (End)	- Выносливость
Strenth (Str)	- Сила
Agility (Agl)	- Ловкость
Perception (Per)	- Интуиция
Intellegence (Int)	- Интеллект
Charisma (Chr)	- Обаяние
Divine Favor (DF)	- Благосклонность святых
Weapons Edged (WEdg)	- Владение клинками
Weapons Impact (WImp)	- Владение ударным оружием
Weapons Flail (WFll)	- Владение цепным оружием
Weapons Polearm (WPol)	- Владение оружием на древках (алебарды)
Weapons Thrown (WThr)	- Владение метательным оружием
Weapons Bow (WBow)	- Владение луком
Weapons Missile Device (WMsd)	- Владение арбалетами и оружием
Alchemy (Alch)	- Знание алхимии
Religious Training (Relg)	- Религиозность
Virtue (Virt)	- Добродетель
Speak Common (SpkC)	- Умение разговаривать с простолюдинами
Speak Latin (SpkL)	- Знание латыни
Read & Write (R&W)	- Грамотность
Healing (Heal)	- Лекарство
Artifice (Artf)	- Умение открывать замки
Stealth (Stlt)	- Умение скрытно передвигаться
Streetwise (StrW)	- Знание улиц
Riding (Ride)	- Искусство верховой езды
Woodwise (WdWs)	- Знание леса

ОПИСАНИЕ СВЯТЫХ

(Перечень неполон - не было времени исследовать всех)

St.AGATHA

покровительствует: сестрам милосердия
немного увеличивает: Charisma, Endurance (только лечит)
сильно увеличивает: Endurance (для персонажей-женщин)
день святого: 5 февраля

St.AGNES

сильно увеличивает: обаяние и местную репутацию (только в том случае, если в группе есть хотя бы одна женщина)
день святого: 21 января

St.AIDAN

очень сильно увеличивает: Woodwise (знание леса), может дать группе возможность общаться с дикими животными
день святого: 31 января

St.ALBERT THE GREAT

покровительствует: учащимся
очень сильно увеличивает: алхимию
сильно увеличивает: знание латыни и умение читать/писать
немного увеличивает: интеллект и интуицию
день святого: 15 ноября

St.ALCUIN

покровительствует: учащимся
очень сильно увеличивает: знание латыни и умение читать/писать
немного увеличивает: интеллект
эффекты: улучшает отношение знати к группе
день святого: 19 мая

St.ANTHONY

покровительствует: домашним животным, изготовителям корзин и больным кожными болезнями
слегка увеличивает: силу и выносливость (только лечит), обаяние хорошо увеличивает: Speak Common (общение с простолюдинами) и знание латыни
очень сильно увеличивает: умение читать/писать
эффекты: может изгонять демонов
день святого: 17 января

St.ARNULF

слегка увеличивает: силу и интеллект
увеличивает: умение читать/писать, Streetwise (знание улиц), верховую езду (Riding), интуицию
сильно увеличивает: все боевые умения
день святого: 18 июля

St.APOLLINARIUS

слегка увеличивает: силу
увеличивает: выносливость
эффекты: вызванный во время схватки, может обратить противника в бегство
день святого: 8 января

St.CATHERINE

покровительствует: философам, студентам, библиотекарям и девушкам
очень сильно увеличивает: Speak Common
хорошо увеличивает: обаяние
слегка увеличивает: интеллект
день святого: 25 ноября

St.CATHERINE OF SIENA

покровительствует: Италии
хорошо увеличивает: интуицию и обаяние
сильно увеличивает: Speak Common
эффекты: может помочь ощутить присутствие дьявола или увидеть пророческие сны
день святого: 30 апреля

St.CECILIA

покровительствует: музыкантам

слегка увеличивает: обаяние

очень сильно увеличивает: местную репутацию при наличии музыкального инструмента

эффекты: может спасти от смерти от удушья

день святого: 23 ноября

St.CEOWULF

слегка увеличивает: интеллект и интуицию

прилично увеличивает: силу, знание латыни и все воинские умения

день святого: 15 января

St.CHRISTINA ASTONISH.

слегка увеличивает: обаяние

прилично увеличивает: ловкость

эффекты: может унести группу прочь от неприятностей

день святого: 24 июля

St.CHRISTOFER

покровительствует: путешественникам, пересекающим реки

очень сильно увеличивает: знание леса и верховую езду

хорошо увеличивает: умение стрелять из лука

увеличивает: скорость передвижения, выносливость

слегка увеличивает: силу

день святого: 26 июля

St.COLMAN OF CLOYNE

очень сильно увеличивает: Speak Common

хорошо увеличивает: умение читать/писать

увеличивает: обаяние и знание латыни

день святого: 25 ноября

St.CRISPIN

покровительствует: работающим с кожей

эффекты: может улучшиться качество всех неметаллических доспехов

день святого: 26 октября

St.DAMIAN

покровительствует: парикмахерам и хирургам

очень сильно увеличивает: выносливость (полностью восстанавливает)

хорошо увеличивает: силу

эффекты: автоматически дает знание святого St.Cosmas

день святого: 27 сентября

St.DEVOTA

покровительствует: Монако и Корсике

очень сильно увеличивает: выносливость (восстанавливает полностью), обаяние

эффекты: помогает вытерпеть пытки или избежать их, может улучшить местную репутацию на территории Монако или Корсики

день святого: 17 января

St.DOMINIC

покровительствует: астрономам

хорошо увеличивает: интеллект, Speak Common, знание латыни и грамотность (Read/Write)

эффекты: может расположить к группе членов инквизиции

день святого: 9 августа

St.DOROTHY OF MONTAU

хорошо увеличивает: обаяние и умение лечить

увеличивает: интуицию

эффекты: может ощутить присутствие дьявола, особенно - на территории Германии. При случае может выделить нуждающемуся члену группы отличный длинный меч.

день святого: 31 октября

St.DUNSTAN

покровительствует: оружейникам и ювелирам

очень сильно увеличивает: взламывание замков

увеличивает: интуицию, воинские искусства, алхимию и знание улицы

эффекты: может улучшиться качество всех металлических доспехов группы

день святого: 20 мая

St.DYMPHNA

покровительствует: эпилептикам и умственно больным
сильно увеличивает: скрытность передвижения (Stealth)
хорошо увеличивает: выносливость
увеличивает: ловкость и лекарские способности
эффекты: может вылечить некоторые болезни и обратить в бегство слуг дьявола.
день святого: 16 мая

St.EDWARD CONFESSOR

увеличивает: интеллект, интуицию, воинские искусства, верховую езду
слегка увеличивает: выносливость
эффекты: при вызове обеспечивает всем членам группы добродетель не меньше 20 - за весьма приличную сумму. Может помочь определить присутствие дьявола в среде знати.
день святого: 14 октября

St.ENGELBERT

хорошо увеличивает: знание леса и верховую езду
увеличивает: обаяние и Speak Common
эффекты: позволяет группе перемещаться по рекам, как по земле
день святого: 8 ноября

St.ERASMUS

покровительствует: морякам
увеличивает: ловкость и интуицию
эффекты: может расположить к группе моряков. Может увеличить сопротивляемость группы огню и молнии
день святого: 3 июня

St.FELIX OF NOLA

очень сильно увеличивает: скрытности передвижения
хорошо увеличивает: знание леса
увеличивает: ловкость
эффекты: позволяет один раз в жизни осуществить чудодейственный побег из места заключения
день святого: 14 января

St.FINNIAN

увеличивает: обаяние, ловкость, Speak Common и грамотность
слегка увеличивает: знание улиц
эффекты: после его вызова группа может двигаться по воде, как по земле, на протяжении одного дня
день святого: 11 сентября

St.GENEVIEVE

покровительствует: при стихийных бедствиях
увеличивает: выносливость
слегка увеличивает: силу
эффекты: позволяет группе во время схваток наносить удар первой. Вызванная во время схватки, может обратить противника в бегство.
день святого: 3 января

St.GEORGE

покровительствует: рыцарству и крестоносцам
очень сильно увеличивает: воинские искусства и верховую езду
хорошо увеличивает: силу
слегка увеличивает: ловкость
эффекты: может улучшить качество оружия и доспехов
день святого: 24 апреля

St.GERTRUDE O'NIVELLES

покровительствует: путешественникам и садовникам
очень сильно увеличивает: грамотность
хорошо увеличивает: знание леса и латыни
слегка увеличивает: верховую езду
эффекты: позволяет мгновенное перемещение группы в ближайший город, может выдать пророческие видения будущего

день святого: 18 марта

St.GILES

покровительствует: калекам и нищим, животным
невероятно сильно увеличивает: знание леса
очень сильно увеличивает: скрытность передвижения
хорошо увеличивает: выносливость
УМЕНЬШАЕТ: ловкость и боевые искусства
слегка увеличивает: знание улиц, силу
день святого: 2 сентября

St.HEDWIG

покровительствует: Силезии
хорошо увеличивает: лекарство и местную репутацию в Силезии
увеличивает: силу и выносливость
эффекты: при вызове находящаяся поблизости знать может проговориться и выдать кое-какую информацию
день святого: 16 октября

St.HENRY

хорошо увеличивает: все воинские искусства
увеличивает: интеллект
эффекты: при связях со знатью может улучшить местную репутацию
день святого: 13 июля

St.HILDEGARD

очень сильно увеличивает: интуицию
эффекты: может выдавать полезные видения, особенно в тех случаях, когда группа находится недалеко от Рейна (RHINE). Иногда увеличивает местную репутацию
день святого: 17 сентября

St.ILLTYD

сильно увеличивает: обаяние
хорошо увеличивает: воинские искусства и Speak Common
слегка увеличивает: верховую езду
день святого: 7 ноября

St.ISIDORE

покровительствует: фермерам, г.Мадриду
хорошо увеличивает: знание улиц
увеличивает: обаяние
слегка увеличивает: Speak Common
эффекты: может увеличивать местную репутацию в Испании и Мадриде, а также - увеличивать обаяние
день святого: 15 мая

St.JAMES

покровительствует: Испании
хорошо увеличивает: добродетель (VIRTUE)
временно незначительно УМЕНЬШАЕТ: интеллект
слегка увеличивает: силу, выносливость и обаяние
эффекты: может улучшить местную репутацию в Испании
день святого: 25 июля

St.JANUARIUS

эффекты: святой может предотвратить атаку диких животных. Если в группе имеется реликвия - сосуд с кровью святого, - то перед ней не устоит ни один противник.
день святого: 19 октября

St.JOHN CLIMACUS

слегка увеличивает: ВСЕ искусства, добавляя по 1 за каждые пять поинтов добродетели просящего
день святого: 30 марта

St.JOSEPH

покровительствует: плотникам и путешественникам
очень сильно увеличивает: взламывание замков
хорошо увеличивает: знание улиц
увеличивает: обаяние в черте города

день святого: 19 марта

St.JUDE

покровительствует: попавшим в безвыходное положение
слегка увеличивает: все характеристики и все искусства
эффекты: может оказать помощь в безнадежной ситуации
день святого: 28 октября

St.LASDISLAUS

хорошо увеличивает: верховую езду и боевые искусства
увеличивает: Speak Common
слегка увеличивает: ловкость и силу
день святого: 27 июня

St.LAWRENCE

хорошо увеличивает: обаяние, знание улиц и Speak Common
эффекты: может полностью восстановить выносливость. Может помочь группе выдержать пытки или избежать их
день святого: 10 августа

St.LONGINIUS

увеличивает: все воинские искусства
эффекты: может улучшить качество оружия у одного из персонажей
день святого: 15 марта

St.LUKE

покровительствует: физикам и художникам
очень сильно увеличивает: лекарское умение
хорошо увеличивает: силу и выносливость
день святого: 18 октября

St.LUTGARDIS

хорошо увеличивает: обаяние
увеличивает: интуицию и добродетель
эффекты: иногда может переносить людей через препятствия. Соучастие в ее экстазах ведут к расходу выносливости
день святого: 16 июня

St.MARGARET OF CORTONA

очень сильно увеличивает: лекарские навыки
хорошо увеличивает: Speak Common, силу и выносливость (полностью)
день святого: 22 февраля

St.MARK

покровительствует: нотариусам, писателям, Венеции и Египту
хорошо увеличивает: ловкость грамотность
день святого: 7 октября

St.MARTIN OF TOURS

покровительствует: солдатам и всадникам
очень сильно увеличивает: Speak Common, верховую езду
хорошо увеличивает: интуицию
увеличивает: обаяние
эффекты: может почувствовать присутствие дьявола в людях, помогает лечить раны, если на персонаже есть доспехи
день святого: 11 ноября

St.MATTHEW

покровительствует: банкирам
очень сильно увеличивает: грамотность
хорошо увеличивает: знание латыни
увеличивает: интеллект
эффекты: может увеличить местную репутацию в глазах FUGGER и MEDICI
день святого: 21 сентября

St.MOSES THE BLACK

очень сильно увеличивает: скрытность передвижения
сильно увеличивает: все воинские искусства
хорошо увеличивает: знание леса и улиц
день святого: 28 августа

St.ODILIA

покровительствует: слепым

увеличивает: интуицию
эффекты: может осветить местность
день святого: 13 декабря

St.ODO

хорошо увеличивает: интуицию
увеличивает: все воинские искусства и Speak Common
слегка увеличивает: обаяние
день святого: 30 июня

St.OLAF

покровительствует: Норвегии
хорошо увеличивает: все воинские искусства, выносливость
день святого: 29 июля

St.PATRICK

исключительно увеличивает: знание латыни
очень сильно увеличивает: обаяние, владение некоторыми типами оружия, Speak Common и грамотность
хорошо увеличивает: силу
эффекты: во время сражения может усилить защиту доспехов от метательного оружия
день святого: 17 марта

St.PAUL

покровительствует: Мальте и Греции
очень сильно увеличивает: Speak Common, грамотность
хорошо увеличивает: знание латыни
увеличивает: обаяние
слегка увеличивает: выносливость, силу (поинт)
эффекты: может помочь при бегстве, увеличивает местную репутацию в Греции и на Мальте
день святого: 7 марта

St. PAUL THE SIMPLE

восстанавливает: потраченные силу и выносливость
эффекты: может помочь группе разгадать мотивы поведения персонажей, вызывающий персонаж временно теряет половину интеллекта
день святого: 28 января

St.PERPETUA

хорошо увеличивает: обаяние
эффекты: может обратить в бегство диких животных
день святого: 7 марта

St.PETER

покровительствует: рыбакам
сильно увеличивает: умение сражаться мечами (Edged Weapons)
хорошо увеличивает: врачевание
увеличивает: силу, Speak Common, знание латыни
эффекты: может помочь при бегстве из тюрьмы, вызывающий персонаж временно теряет половину интуиции (Perception)
день святого: 29 июня

St.RAPHAEL

покровительствует: слепым
очень сильно увеличивает: врачевание
увеличивает: ловкость и интуицию
эффекты: может уничтожить и очистить места поклонения дьяволу и языческим богам
день святого: 29 сентября

St.RAYMOND PENAFORT

покровительствует: адвокатам
очень сильно увеличивает: грамотность
хорошо увеличивает: интеллект
эффекты: позволяет передвигаться по воде, как по суше, улучшает репутацию в глазах доминиканцев
день святого: 7 января

St.RAYMOND LULL

очень сильно увеличивает: алхимию и грамотность

хорошо увеличивает: интеллект

эффекты: если у вызывающего персонажа очень низкие показатели силы и выносливости, то их значение поднимается до 9.

день святого: 30 июня

St.REINOLD

покровительствует: каменщикам

очень сильно увеличивает: умение вскрывать замки

хорошо увеличивает: выносливость

увеличивает: алхимию

УМЕНЬШАЕТ: обаяние

эффекты: молящиеся могут начать находить потайные двери и взбираться по каменным стенам

день святого: 7 января

St.SABAS THE GOTH

восстанавливает: силу и выносливость

увеличивает: обаяние

день святого: 2 апреля

St.STEPHEN

покровительствует: Венгрии

хорошо увеличивает: верховая езда и все воинские искусства

увеличивает: интеллект, обаяние и умение разговаривать с простолюдинами

эффекты: местную репутацию в Венгрии

день святого: 16 августа

St.SWITHBERT

очень сильно увеличивает: умение разговаривать с простолюдинами

хорошо увеличивает: обаяние

увеличивает: выносливость

слегка увеличивает: силу

день святого: 1 мая

St.THALELAEUS MERCIFUL

очень сильно увеличивает: врачевание

увеличивает: выносливость

слегка увеличивает: силу

день святого: 20 мая

St.THEODOR TIRO

очень сильно увеличивает: искусство верховой езды

сильно увеличивает: все воинские искусства

увеличивает: обаяние

день святого: 9 ноября

St.VALENTINE

покровительствует: влюбленным

хорошо увеличивает: обаяние и врачевание

увеличивает: скрытность и умение разговаривать с простолюдинами

слегка увеличивает: силу и выносливость

эффекты: может расположить к группе персонажи игры

день святого: 14 февраля

St.VITUS

покровительствует: танцовщикам, актерам, комикам и эпилептикам

хорошо увеличивает: обаяние и ловкость

эффекты: может излечить от припадков эпилепсии, изгнать демонов, а также перенести группу в ближайший город. Взывающий о помощи к этому святому может потерять немного выносливости.

день святого: 15 июня

St.WILLEBALD

очень сильно увеличивает: умение разговаривать с простолюдинами

хорошо увеличивает: обаяние

увеличивает: знание леса

день святого: 6 июня

St.WILLIBORORD

очень сильно увеличивает: умение разговаривать с простолюдинами
хорошо увеличивает: обаяние
увеличивает: знание леса
эффекты: может улучшить местную репутацию в северной Германии
день святого: 7 ноября

ОПИСАНИЕ ФОРМУЛ

Формула	Описание	Ингредиенты	М/Ч
al-Razi's Noxious Arom	Образует большое зловонное облако, попавшим в него людям становится дурно, у них уменьшаются показатели боевых искусств	3 Brimstone 2 Choleric Base 1 Sanguine Base 1 Melanc. Base	80
Petrus Bs' Noxious Aroma	Образует большое зловонное облако, попавшим в него людям становится дурно, у них уменьшаются показатели боевых искусств	5 Brimstone 3 Choleric Base 1 Sanguine Base	96
Gerard C's Noxious Aroma	Образует большое зловонное облако, попавшим в него людям становится дурно, у них уменьшаются показатели боевых искусств	4 Brimstone 1 Choleric Base 1 Sanguine Base 1 Melanc. Base	91
Nicolas Flammel's Eyeburn	сосуд с ослепляющей пылью, у пораженного в значительной степени уменьшаются показатели искусств	1 Antimoni 2 Brimstone 2 Choleric Base 1 Melanc. Base	103
Solomon's Eyeburn	сосуд с ослепляющей пылью, у пораженного в значительной степени уменьшаются показатели искусств	1 Aqua Regia 2 Brimstone 2 Choleric Base	84
Rufinus of G's Black Cloud	густое облако черного дыма; помогает тайно перемещаться, повышая показатель скрытности и понижая интуицию	2 Zincblende 2 Pitchblende 2 Choleric Base 1 Melanc. Base	105
Oriental Black Cloud	густое облако черного дыма; помогает тайно перемещаться, повышая показатель скрытности и понижая интуицию	1 Zincblende 2 Pitchblende 1 Brimstone 1 Choleric Base 1 Melanc. Base	98
al-Razi's Fleadust	облако раздражающей пыли; уменьшает владение искусствами соответственно качеству доспехов цели	1 Antimoni 1 Opriment 1 Nikel 1 Choleric Base 2 Sanguine Base	114
Richard As' Fleadust	облако раздражающей пыли; уменьшает владение искусствами соответственно качеству доспехов цели	1 Opriment 1 White Cinnabar 1 Nikel 1 Choleric Base 1 Sanguine Base	127

Gerard C's Eater Water	маслянистая кислотоподобная жидкость, способная разъедать металлические доспехи. Опасна в изготовлении.	2 Opriment 1 Aqua Regia 2 Brimstone 1 Phlegmatic Base	155
Solomon's Eater Water	маслянистая кислотоподобная жидкость, способная разъедать металлические доспехи. Опасна в изготовлении.	1 Zincblende 2 Opriment 1 Solanceae 3 Aqua Regia 2 Phlegmatic Base	137
al-Kindi Breath of Deat	ядовитое облако смертоносных испарений. Его воздействие не ослабляется доспехами.	1 Marsh Vapor 2 White Cinnabar 1 Alum 3 Choleric Base 3 Melanc. Base	194
Albertus Ms' Stone-Tar	лужа липкой жидкости, замедляет передвижение всех, кто в нее попадает	1 Gum 1 Alum 2 Brimstone 3 Phlegmatic Base 1 Melanc. Base	121
African Sunburst	ослепляющая вспышка; поражае всех, кто находится поблизости	1 Mangane 2 Zincblende 1 Aqua Regia 1 Zinken 2 Choleric Base	91
Brother Elias' Sunburst	ослепляющая вспышка; поражае всех, кто находится поблизости	1 Manganes 1 Aqua Regia 1 Zinken 2 Brimstone	110
Raymundus Ls' Sunburst	ослепляющая вспышка; поражае всех, кто находится поблизости	1 Manganes 1 White Cinnabar 1 Aqua Regia 1 Zinken 2 Brimstone	99
Maimonides' Thunderbolt	закупоренный сосуд. При ударе взрывается с огромной силой.	1 Manganes 1 Brimstone 2 Aqua Regia 4 Choleric Base	139
al-Tamimi's Thunderbolt	закупоренный сосуд. При ударе взрывается с огромной силой.	2 Manganes 1 Opriment 1 Aqua Regia 4 Choleric Base	130
ibn Umail's Trueflight	масло, увеличивает точность метательного оружия	1 Antimoni 2 Solanceae 1 Alum 2 Brimstone 2 Choleric Base	127
al-Bitruji's Trueflight	масло, увеличивает точность метательного оружия	1 Antimoni 2 Solanceae 1 Alum 3 Choleric Base	135

Hugh's Arabian Fire	липкое обжигающее вещество, которое пристает к коже и проедает доспехи	1 Naptha 1 Gum 1 Pitchblende 3 Choleric Base 1 Sanguine Base	170
Vincent Bs' Deadly Blade	масло для смазывания клинков, при этом вред наносимый при ударе существенно увеличивается	2 White Cinnabar 1 Antimoni 2 Mondragora 1 Melanc. Base	133
al-Majritis Strongedge	масло для нанесения на клинки и оружие на длинных рукоятях (алебарды и т.п.), которое увеличивает их эффективность	1 Aqua Regia 1 Gum 4 Zinken 2 Sanguine Base	140
ibn Rushd's Greatpower	масло, которое при нанесении на оружие повышает его качество	1 Gum 3 Zinken 1 Pitchblende 1 Choleric Base 3 Sanguine Base	131
Michael Scot's New-Wind	Описание: зелье, которое восстанавливает выносливость	2 Solanceae 1 Mondragora 1 Camomile 1 Choleric Base 2 Sanguine Base	99
John Ruspec.'s New-Wind	зелье, которое восстанавливает выносливость	1 East. Black Bea 2 Solanceae 1 Camomile 1 Choleric Base	107
Rob de Ketene's Ironar	зелье, которое повышает силу выше максимума	2 East. Black Bea 1 Zinken 1 Alum 2 Sanguine Base 1 Choleric Base	115
Hugh's Ironarm	зелье, которое может увеличить силу свыше максимума	2 East. Black Bea 1 Nikel 1 Alum 1 Sanguine Base	120
Hayyan's Quickmove	зелье, которое может увеличить ловкость свыше максимума	1 East. Black Bea 1 Solanceae 1 Camomile 1 Phlegmatic Base 1 Sanguine Base	101
Richard A's Quickmove	зелье, которое может увеличить ловкость свыше максимума	1 East. Black Bea 1 Mondragora 1 Camomile 1 Phlegmatic Base	
Michael S' Essence of Grace	лечащее зелье, восстанавливающее силу и выносливость	1 Zincblende 2 Camomile 2 Phlegmatic Base 3 Sanguine Base	90

ibn Yazid's Hardarmor	масло, улучшающее качество и толщину доспехов	1 Manganes 1 Aqua Regia 2 Nikel 3 Zinken 4 Sanguine Base	151
Morienus' Transformation	очищающий раствор, который к тому же иногда создает золото	1 Manganes 1 Opriment 1 Aqua Regia 3 Brimstone 3 Pure Gold	195
Nicolaus of A's Transformation	очищающий раствор, который к тому же иногда создает золото	1 Zincblende 1 Opriment 1 Aqua Regia 1 Brimstone 1 Pure Gold	210
Arfa Ras' Truesight	у персонажа, который выпьет это зелье, повышается показатель интуиции	1 Solanceae 3 Mondragora 1 Phlegmatic Base 1 Sanguine Base	105
Rufinus of G's Truesight	у персонажа, который выпьет это зелье, повышается показатель интуиции	1 Alum 2 Mondragora 1 Camomile 1 Phlegmatic Base 2 Sanguine Base	113

М/Ч - Мистическое число

О НЕДОСТАТКАХ ИГРЫ

К сожалению, впечатление от игры портит невероятное количество огрехов ее создателей. Одна из самых серьезных неприятностей связана с запоминанием игры. В соответствии с файлом README.TXT правильное запоминание происходит только тогда, когда группа находится на постоялом дворе, лагере или за пределами города на местности. При каждом запоминании создается новый файл, поэтому приходится периодически удалять старые. При запоминании игры в перерывах между сражениями одной серии (например, при разборках на шабаше) и последующем вызове запомненной игры наблюдается следующий эффект: Ваши персонажи, как и положено после драки, ослаблены, заклинания потрачены, доспехи подпорчены, а им вдруг предлагается опять подраться там, где они уже победили.

Прямо в ходе игры у меня внезапно произошла перекраска одежд персонажей в какие-то зеленовато-грязные цвета. После некоторых сражений на поле боя остаются "предметы", названия которых состоят из набора символов псевдографики. Не пытайтесь их подобрать - это чревато последствиями. Время от времени Ваш "лидер" будет застревать при исследовании рыцарских замков или других лабиринтов, словно приклеиваясь к какому-нибудь углу, перестав реагировать на Ваши команды. Чтобы спасти ситуацию, переназначьте лидера в группе и, задав режим передвижения цепочкой или группой, перейдите на другой этаж или вообще уйдите из лабиринта. Иногда происходит полное перестроение графических составляющих лабиринта - дальше бродить по нему бесполезно - выходите в DOS и вызывайте сохраненную игру. К недостаткам игры я отнес бы также возможность повторно проходить пройденные этапы в замке Апокалипсиса. Это сбивает с толку и не дает никаких новых преимуществ. Не думаю, что мне удалось назвать все те "хохмы", с которыми столкнетесь Вы, если все-таки решитесь поиграть в DARKLANDS.

Подытоживая общий обзор, можно сказать, что игра представляет собой смесь удачных находок и досадных промахов. Она обладает достоинствами, которые ставят ее над играми типа "коли-руби", но в то же время тяжеловатое начало, однообразные и слишком частые сражения, чересчур медленное перемещение

персонажей в замках и лабиринтах, отсутствие возможности сохранять игру в самые ответственные моменты портят общую оценку. Уже через несколько часов игра начинает надоедать. Так что решайте сами - играть или ну ее подальше.

DARKSEED

Фирма - MIRAGE/CYBER DREAMS. Год выпуска - 1992. Монитор - VGA. Размер - 10 Mb

Требования к аппаратуре: VGA, AdLib, мышь (можно играть с джойстиком или только с клавиатурой).

Фирма-создатель: Mirage, Cyber Dreams.

Я думаю, что среди тех, кто в состоянии прочитать эти строки, едва ли отыщется индивидуал, который еще не успел посмотреть прекрасный фантастический фильм Ридли Скотта "Чужие". Вспомнили? Зверюга открывает пасть, а оттуда высовывается еще одна пасть. Бррр. К чему я веду? Персонажей фильма и персонажей игры сотворил один и тот же художник - Гигер (H.R. Giger). Его графика придает игре совершенно особый колорит. Да и сюжетец тоже не подкачал. В отличие от веселых и юморных произведений фирмы SIERRA в этом квесте все события воспринимаются серьезно. Не происходило ли это все на самом деле?

Итак, наш герой - писатель Майк Доусон (Mike Dawson), который как две капли воды похож на своего прототипа - создателя компьютерных игр (имя тоже совпадает), покупает в странном и неприветливом уголке города Woodland Hills старый дом в викторианском стиле. Во время первого же посещения своих новых владениях его неудержимо тянет ко сну. Задремав, он испытывает странное видение: будто бы в его голову имплантируется эмбрион Чужого. Проснувшись, Майк испытывает ужасную головную боль, которая усиливается день ото дня. Понимая, что происходит нечто ужасное, он решает найти разгадку своих снов и уничтожить первопричину головной боли.

Вся игра построена на идее сосуществования параллельных миров. И если "нормальный" мир в "Darkseed" несколько странен, то параллельный ему мир, построенный на характерной графике Гигера, оставляет просто зловещее впечатление. Населяют его разные кошмарные создания и разумные комбинации из плоти и механизмов. Сгенерированные Гигером картинки монохромны - художник настоял, чтобы его искусство было перенесено в игру в виде графики высокого разрешения. Отсутствие цвета само по себе не является в этом случае недостатком, т.к. большинство своих работ художник сделал практически однотонными, допуская только оттенки коричневого или темнозеленого цвета.

Реальный мир в игре выглядит слегка веселее, красок в нем побольше, но и здесь присутствует ощущение ненормальности окружения.

На мой взгляд, недостаточно удачно прописан центральный персонаж, который движется, подобно бездушному роботу.

К плюсам можно отнести систему управления персонажем. Все функции игры доступны с помощью мыши. Обычно курсор имеет форму стрелки, если кликнуть ею на любом участке экрана - Доусон направится к указанному месту (если оно достижимо). Если стрелку переместить на край экрана, то в том месте, где есть переход в другие экраны она изменит свою форму. Каждый раз, когда курсор попадает на объект, с которым можно произвести какие-нибудь действия, он меняет форму на указующий палец. Таким образом, очень легко определить предметы, которые не принадлежат игровому фону, а играют в игре активную роль. Если кликнуть на предмете правой клавишей, курсор опять изменится и примет форму вопросительного знака, с помощью которого Вы можете получить определенную информацию по предметам. Когда курсор натыкается на предметы, представляющие интерес, он может принимать форму восклицательного знака.

Предметы, имеющиеся у главного персонажа (Inventory), можно просмотреть, если подвести курсор к верхнему краю экрана. Для того, чтобы персонаж взял какой - нибудь предмет в руку, нужно изменить курсор на "палец" и кликнуть

им на интересующем Вас предмете (он будет подсвечен). При подборе некоторых предметов Вам будет предложено рассмотреть их вблизи. Это происходит всегда, когда при этом Вам следует что-нибудь прочесть.

Игроки, которые еще не приобрели мышь (пора бы уже!), могут эмулировать ее с помощью клавиатуры или джойстика. Оба эти режима будут достаточно медленными и неудобными, но играть Вы сможете.

В игре нет специального приглашения для разговоров с остальными персонажами, но в случае необходимости они заговорят с Вами сами. Услышать речь Вы сможете, если располагаете картами совместимыми с AdLib или Soundblaster.

Действие в обоих мирах происходит в сжатом масштабе времени: магазины открываются и закрываются, персонажи занимаются своими делами независимо от того, предпринимаете Вы что-нибудь или стоите на месте.

После того, как Вы сделали все, что хотели на протяжении дня, Вам нужно отправиться домой и лечь спать. Во время сна Вам будут прокручены монохромные видения. В руководстве к игре рекомендуется почаще сохраняться - вполне возможно, что Вам придется возвращаться назад и наверстывать упущенное.

Сохранение и загрузка запомненных игр сложности не представляют. Для этих действий Вам нужно войти в меню INVENTORY и кликнуть на изображении дискеты. У Вас может быть столько сохраненных игр, сколько Вам потребуется.

Игра проходит в условиях дефицита времени. Если Вы не достигнете успеха в течение нескольких дней, то существо, находящееся в Вашей голове, будет произведено на свет, а Вам придется начинать все сначала.

Недостатком игры является некоторая несвязанность происходящих событий, которые не всегда поддаются логике. О некоторых действиях героя можно только догадаться, они не вытекают из полученной Вами в ходе игры информации.

В общем, это игра с прекрасной фоновой графикой, достаточно незатейливой анимацией и неявным сюжетом. Ее вполне можно порекомендовать любителям научно-фантастической литературы, а также поклонникам романов ужасов. Ниже приводится WALKTHROU, который поможет Вам выбраться из тупиковых ситуаций.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ

Отправляйтесь в ванную комнату, откройте настенный шкафчик и избавьтесь от своей головной боли. После этого - примите душ, при этом Вы избавитесь от зловонного запаха. Перейдите в соседнюю комнату, обыщите дважды висящий плащ. В нем Вы найдете library card - библиотечную карточку.

Спуститесь по лестнице и пройдите в кабинет. Изучите план (plan), на нем указан потайной проход. Поднимитесь по проходу и возьмите веревку (rope). Откройте дверь наверху, но спуститесь вниз по лестнице, чтобы дверь осталась открытой. Вернитесь в кабинет, позаботьтесь о том, чтобы и нижняя дверь тоже осталась открытой. Если Вы до сих пор еще не слышали стук во входную дверь или телефонный звонок, выходите из дому и направьтесь в гараж (справа от здания).

Откройте багажник машины (trunk) и возьмите ломик (crowbar). Заберитесь в салон и возьмите из бардачка перчатки (gloves). Не реже одного раза в день включайте в машине радио - иногда оно передает сообщения.

Вернитесь в дом и поднимитесь по лестнице на чердак. Трижды толкните сундук (trunk) и возьмите за ним часы (clock). Выйдите на террасу и привяжите к гаргойлу (gargoyle) веревку. После того, как Вам позвонят по телефону из библиотеки, выходите из дому и отправляйтесь в город.

Зайдите в магазин и купите виски. Зайдет Delbert, который даст Вам карточку (card). Помимо этого он условится с Вами о встрече вечером следующего дня в 18.00 (06.00 p.m.). Пройдите в библиотеку.

Поднимите с пола заколку (bobby-pin). Поговорите с библиотекаршей, она даст Вам книгу. Отдайте ей библиотечную карточку. После этого отправьтесь к книжным полкам, подойдите к ряду С и исследуйте зеленую книгу.

Идите на кладбище к семейному склепу Tuttle. Нажмите на камни (левый, верхний, правый) и зайдите внутрь. Исследуйте урны с прахом, возьмите ключ (key).

Идите в дом, откройте с помощью ключа большие часы. Запомните имя. Теперь можете поспать.

ДЕНЬ ВТОРОЙ

Избавьтесь от головной боли и запаха. Для этого примите таблетки и душ. Подождите, пока постучат в дверь, возьмите осколок зеркала и приложите его к зеркалу. Воспользуйтесь телепортером.

Поднимитесь вверх по находящемуся на темной стороне эквиваленту потайного прохода. Возьмите бинокль (binoculars), впрочем, он Вам не понадобится. Наденьте перчатки и потяните за рычаг (lever). Спуститесь вниз и выйдите из дома.

Идите все время влево, пока не дойдете до лопаты (spade). Возьмите лопату.

Вернитесь на светлую сторону, пройдите на кладбище и раскопайте могилу McKeegan. Возьмите и прочитайте записку.

Когда Вы вернетесь к дому, то будете арестованы. Попав в камеру, спрячьте под подушкой bobby-pin, деньги и gloves. Постучите кружкой (mug) по прутьям (bars), чтобы подозвать охранника. Отдайте ему карточку, полученную от Delbert. На выходе из полицейского отделения прихватите пистолет (gun).

Идите к гаражу и ждите 06.00 pm. Следуйте за Delbert и дайте ему бутылку виски. Возьмите палку (stick) и телепортируйтесь на темную сторону.

Идите вправо, пока не дойдете до пропасти. Тварь охраняет проход по мосту. Швырните палку вниз, соседская псина прыгнет за ней. Идите дальше и войдите в полицейское отделение с темной стороны. Пройдите в камеру, достаньте из-под подушки все, что Вы туда засунули на дневной стороне. Взломайте замок (lock) камеры с помощью заколки. Проделайте эту операцию дважды, с первого раза ничего не получится. Переговорите с тварью типа "чужой" и отдайте ему заколку. В ответ Вы получите головную повязку, которая может сделать Вас невидимым.

Подойдите к твари (leech) перед библиотекой с темной стороны. Наденьте повязку невидимости. Все дальнейшие действия выполняйте как можно скорее. Войдите в архив (Archive), активируйте видеоэкран, коснитесь видеоэкрана - Вы получите микрофильм (microfilm). Пока Вы все еще невидимы, торопитесь попасть на светлую сторону. Пора поспать.

ДЕНЬ ТРЕТИЙ

Примите таблетки и душ. Отправляйтесь в библиотеку и с помощью reader просмотрите microfilm. Зайдите в магазин и купите еще одну бутылку виски. Быстро возвращайтесь в свой дом.

После того, как Вам по почте доставят ручку от топора (axe-handle), не пользуйтесь входной дверью, если Вы это сделаете - Вас арестуют. Спуститесь в погреб (cellar) и поднимите плиту (flagstone) на полу. Возьмите с собой ключи от машины, которые окажутся под плитой и саму плиту.

Телепортируйтесь на темную сторону, идите влево, пока не попадете в "мозговую комнату" (alien brainroom), в которой установлена ядерная печь (nuclear oven). Обработайте плиту в печи, присоедините к тому, что образовалось ручку от топора - Вы получили классный молот (hammer).

Вернитесь на светлую сторону, с помощью веревки, привязанной к гаргойлу, спуститесь к гаражу, залейте виски в топливный бак машины, заберитесь в салон и включите с помощью ключей зажигание.

Отправляйтесь на темную сторону, пройдите в корабль чужих. Наденьте перчатки и потяните за рычаг (lever). Выйдите из корабля. Последний должен улететь прочь, а Вы автоматически отправитесь на светлую сторону.

Разбейте молотом зеркало. В дверь постучат, откройте. Библиотекарша принесла Вам таблетки, которые навсегда избавят Вас от головной боли. На этом все и заканчивается.

Обидно за человечество: чужие так напакостили и преспокойненько себе улетели. Ни БАХ!!! ни БУХ!!! в космосе. А те души, которые томятся в плену у Leech? Может, Вам удастся найти свой путь в этой игре? Так и не ясно: для чего служит парикмахерская, например.

Надеюсь, что это описание поможет Вам получить свою дозу удовольствия от "Dark Seed".

DOOM

Фирма - ID SOFTWARE. Год выпуска - 1993
Монитор - VGA. Размер - 11.8 Mb

Doom (английский) - рок, судьба.

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

DOOM требует минимальной конфигурации в составе: MS-DOS версии 5.0 и выше, видео карты VGA (320x20x256), процессора не ниже 80386, 4 Mb RAM, около 12 Mb на жестком диске.

Оптимальная среда для DOOM: процессор 80486, 8 Mb RAM, звуковые платы Soundblaster 16 или ProAudio Spectrum. Все версии DOOM до версии 1.2 не идут под WINDOWS. Версия 1.2 для работы с WINDOWS требует 8 Mb RAM. Для лучшей работы DOOM не используйте драйверы памяти типа EMM386 или QEMM.

2. СЮЖЕТ ИГРЫ

Вы - космический десантник (space marine), один из самых крепких на Земле, закаленный в боях и тренированный для решительных действий. Три года тому назад Вы напали на старшего по званию офицера за то, что он приказал своим солдатам открыть огонь по гражданским лицам. Куски его тела были отправлены в Перл Харбор (военно-морская база США), а Вас перевели на Марс, место расположения Объединенной Аэрокосмической Корпорации (United Aerospace Corporation, сокращенно - UAC; в дальнейшем Вы не раз увидете эту аббривиатуру на стенах и дверях в игре).

UAC - многопланетной конгломерат с расположенными на Марсе и его двух лунах-спутниках, Фобосе и Деймосе предприятиями по переработке радиоактивных отходов. В связи с отсутствием действий в районе ближайших пятидесяти миллионов миль, Ваш день состоял из глотания пыли и просмотра запрещенных фильмов в библиотеке.

В течение последних 4 лет военные, крупнейший поставщик для UAC, использовали отдаленные предприятия на Фобосе и Деймосе для проведения различных секретных проектов, включая исследования передвижения в пространстве между измерениями. Пока что им удалось открыть ворота между Фобосом и Деймосом и, бросив несколько приборов в одни ворота, наблюдать, как они выходят через другие. Однако с недавних пор Ворота сами опасно нестабильны. Военные "добровольцы", вступившие в Ворота, либо исчезали, либо были поражены странной формой безумия - они изрыгали вульгарности, нападали на все, что дышит, и, наконец, скоропостижно умирали от разрыва тела. Подбор соответствующих друг другу голов и тел для отправки домой родственникам превратился в круглосуточную работу. Самые последние отчеты военных заявляют, что исследования натолкнулись на небольшое препятствие, но все находится под контролем.

Несколько часов назад Марс получил сбивчивое послание с Фобоса: "Нам необходима немедленная военная поддержка. Что-то дьявольски мерзкое прет из Ворот! Компьютерные системы посходили с ума!". Остальная часть послания была неразборчива. Вскоре после этого Деймос просто исчез с неба. С тех пор любые попытки установить связь с обеими лунами-спутниками были безуспешны.

Вы и Ваши товарищи, единственное боевое подразделение на 50 миллионов миль вокруг были посланы на Фобос. Вам было приказано обезопасить периметр базы, в то время как остаток команды вошел внутрь. В течение нескольких часов радио доносило до Вас звуки боя: ружейную стрельбу, приказы, вопли, хруст костей, затем, наконец, безмолвие. Видимо, Ваши товарищи мертвы.

Теперь все зависит от Вас. Обстановка не очень хорошая. В одиночку Вам никогда не удастся покинуть планету. Вдобавок ко всему, все тяжелое вооружение

было взято штурмовой группой, а у Вас имеется только пистолет. Эх, если бы Вам удалось заполучить плазменное ружье или хотя бы дробовик, Вы бы прихватили с собой в последний путь парочку мерзавцев. То, что убило Ваших товарищей, заслуживает хороший заряд дробью в лоб. Пристегнув шлем, Вы выходите из посадочной капсулы. Будем надеяться, что Вам удастся найти более внушительную огневую мощь где-нибудь внутри станции.

Проходя через главный вход в базу, Вы слышите, как эхо животного рыка отдается по далеким коридорам. Они знают, что Вы здесь. Обратной дороги уже нет.

3. ЗАПУСК ИГРЫ

Перед началом игры запустите файл Setup.exe и установите контроллер - клавиатура, джойстик или мышь. Для мыши и клавиатуры Вы можете переназначить клавиши.

Внимание! Исполнение некоторых действий возможно только с клавиатуры. Хорошенько ознакомьтесь с предлагаемыми действиями и для клавиатуры, и для мыши и только после этого переназначайте клавиши.

Вообще-то, на мой взгляд, управление с помощью клавиатуры более удобно, но это мое сугубо личное мнение.

Имейте в виду, что DOOM признает мышь, только 100% совместимую с 3-х кнопочной мышью фирмы Microsoft. Если параметры не совпадают - у Вас мышь может не работать вообще или работать будут лишь 2 кнопки.

Также Вы можете установить вид игры - для одного человека (стандарт, принимается по умолчанию), кооперативную игру для 2-х и более игроков и самый интересный вид DOOMa - DEATHMATCH.

Последние два вида игры, естественно, требуют сети, хотя в версии 1.2 можно использывать и модем. Да, Ваша сеть должна работать по протоколу IPX.

Кооперативная игра - это когда игроки объединяют свои усилия, чтобы пройти уровни игры, помогают друг другу.

DEATHMATCH - каждый за себя и главное - прикончить всех других (включая и других игроков). Нечто вроде шоу "Running Man" из одноименного романа Стивена Кинга, известного у нас по фильму с участием Арнольда Шварценнегера. Отличная возможность отыграться на шкуре Вашего "любимого" начальника. Только вот он вряд ли примет Ваш вызов, хотя кто знает - случались и более странные вещи...

4. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Операционная система DOOM предусматривает возможность ввода дополнительных параметров в командной строке. Это не коды-спойлеры (о них я скажу ниже)!

Итак, дополнительные параметры:

-DEVPARM - переводит игру в режим разработки. В этом режиме Вы можете сделать "фотографию" игрового экрана в виде файла с расширением PCX. Так что, если хотите запечатлеть себя на фоне горы вражьих трупов, а потом показать сие друзьям и сказать: "Вот Я какой!", просто введите параметр и во время игры нажмите F1. Кроме фотографии, при помощи режима "-devparm" Вы можете рассчитать скорость мультипликации в DOOM, т.е. сколько кадров компьютер рисует за 1 секунду в каждый конкретный момент игры. Делается это вот как: в левом нижнем углу игрового экрана Вы заметите (напоминаю, Вы уже задали к этому времени параметр "-devparm") ряд вспыхивающих точек, наподобие световому индикатору уровня записи на магнитофонах. Выберете подходящий момент и сосчитайте их количество, а дальше воспользуйтесь простой формулой:
число кадров = 70 / количество точек + 1

-WARP (EPISODE#)(LEVEL#) - переносит Вас с самого начала игры на указаный уровень указанного эпизода (начинаете Вы по-прежнему с одним лишь пистолетом).

-FILE (FILENAME .wad/.lmp) - добавляет к игре внешний (дополнительный) файл. Обычно таким образом подключается новый эпизод, созданный хакерами. Подробнее см.ниже.

-NODRAW - ускоряет игру на некоторых системах (вроде бы, а так - черт его знает)

-LOADGAME (FILENAME.dsg) - начинает игру с указанной записанной игры

-CONFIG - позволяет начать игру с другим конфигурационным файлом (имеется в виду специальным DOOM конфигурационный файл, а не config.sys, с которым работает компьютер).

-SKILL (1-4) - устанавливает уровень умения игрока - от наипростейшего до наисложнейшего.

-EPISODE (1-3) - устанавливает эпизод, с которого начинается игра.

-NOJOY - нет джойстика.

-NOMOUSE - нет мыши.

-NOSOUND - нет звука (ни музыки, ни спецэффектов).

-NOMUSIC - нет музыки (только спецэффекты).

-NOSFX - нет спецэффектов (только музыка).

-NOMONSTERS - нет чудовищ (в игре нет чудовищ, применяется в режиме DEATHMATCH, где чудовища только путаются под ногами).

-RECORDFROM (1-6) - делает демонстрашку из указанной Вами записанной игры.

-RECORD (FILENAME без расширения!) - вместе с параметром "-devparm".Создает демонстрашку, пока Вы играете. Чтобы закончить демонстрашку, Вы либо должны пройти уровень, либо погибнуть.

-PLAYDEMO (FILENAME без расширения) - то же, что и "-playback".

-PLAYBACK - проигрывается созданная Вами демонстрашка

-DRONE (PLAYER NUMBER) - создает дрона одного из игроков. Зачем?

-RESPAWN - Да! Вы - ОЧЕНЬ крутой парень, и Вы хотите, чтобы все убитые Вами чудовища оживали через 8 секунд после их смерти. Вам все равно, Вы их и так возьмете, потому что Вы - крутой парень.

-DEATHMATCH - начнет DOOM в режиме DEATHMATCH. Если Вы не укажете этого параметра при запуске сетевой игры, DOOM начнет по умолчанию игру в режиме COOPERATIVE.

-NODES - начинает DOOM как сетевую игру и указывает количество игроков. Если Вы не укажете этот параметр, то по умолчанию будет принято количество 2.

-PORT - указывает порт, с которого играется DOOM по сети. Установив другой порт, по одной сети играть в DOOM могут несколько групп игроков.

Примеры командной строки с использованием дополнительных параметров:

"doom -devparm -wart 1 1 -skill 4" начнет игру на 1 карте 1 эпизода на наисложнейшем уровне;

"doom -devparm -wart 1 2 -skill 1 -record test" начнет игру на 2 карте 1 эпизода на 1 уровне сложности и будет делать запись всего, что Вы совершите в файл "test.lmp". Чтобы завершить запись, Вам надо или пройти карту до конца или погибнуть;

"doom -playdemo test" проиграет записанный Вами файл test.lmp.

Возможно, существуют и другие параметры, но у меня о них нет информации.

5. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Добро пожаловать в DOOM, приключение-боевик в виртуальной реальности, где Вы - самый крутой мужик на бугре. Ваша задача - пробиться сквозь заселенную чудовищами базу. Если возможно, выжить и рассказать всю эту историю.

Играть в DOOM не просто, а очень просто. Это не утомительная игра - адвентюра, но ориентированная на действие стрелялка. Для победы сверх быстрые рефлексы не единственное условие - шевелить извилинами тоже важно. Чтобы вырваться из DOOM, Вам потребуется и мозги и инстинкт убийцы.

6. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНЮ

Когда Вы запустили DOOM, начнется самозапускающаяся демонстрация. Чтобы войти в меню, нажмите Spacebar. Используя курсорные клавиши, мышь или джойстик, передвиньте курсор-череп вверх или вниз. Когда он встанет с нужной опцией, нажмите клавишу ENTER, левую кнопку мыши или кнопку FIRE на джойстике, чтобы включить эту опцию. Если Вы непосредственно в игре, Вы можете в любой момент вызвать это меню, нажав клавишу ESCAPE. Большинство

опций меню можно включить, используя функциональные клавиши, таким образом совершенно минуя меню. Для выхода из меню нажмите опять клавишу ESCAPE или вернитесь в предыдущее меню из субменю, нажав клавишу BACKSPACE.

1. NEW GAME - начать новую игру. В этом случае компьютер спросит, с какого эпизода игры начинать. Этих эпизодов три:

KNEE-DEEP IN THE DEAD - "ПО КОЛЕНО В МЕРТВЕЦАХ"

SHORES OF HELL - "НА БРЕГАХ АДСКИХ"

INFERNO - "ИНФЕРНО" (по-итальянски это значит "ад")

После указания Вами эпизода компьютер попросит выбрать уровень сложности. Их четыре, в версии 1.2 - добавляется пятый.

I'M TOO YOUNG TO DIE - "Я слишком молод, чтобы умереть". Самый легкий уровень - чудовищ мало и стреляют они хреново. Аптечек и патронов - пруд пруди.

NOT TOO ROUGH - "Не слишком грубо". Уровень средней сложности. Чудовищ больше, стреляют они лучше, аптечек и патронов меньше (но все еще много).

HURT ME PLENTY - "Ну сделайте мне больно". Сложный уровень. Чудовищ много, стреляют хорошо, аптечек и патронов - мало.

ULTRA VIOLENCE - "Ультра насилие". Самый сложный уровень. Чудовищ очень много, стреляют отлично, аптечек и патронов вечно не хватает.

NIGHTMARE - "Кошмар". Почти невозможный для прохождения уровень. Все как в уровне "Ультра насилие", только чудовища оживают через 8 секунд после того, как Вы их убили. Правда, Ваше оружие стреляет значительно быстрее. Этот уровень добавлен только в версии 1.2.

2. OPTIONS - возможные опции. Они следующие:

END GAME (F7) - окончить текущую игру, не выходя в DOS.

MESSAGES (F8) - вкл/выкл сообщения в левом верхнем углу игрового экрана (см.внизу).

GRAPHIC DETAIL (F5) - графическое разрешение. По умолчанию принимается HIGH DETAIL, но если анимация идет неровно, рывками, ID SOFTWARE советует изменить разрешение на LOW.

SCREEN SIZE - размер игрового экрана, регулируется клавишами "+" и "-". Чем меньше размер экрана, тем лучше (мягче) идет анимация.

SOUND VOLUME - уровень звука. Делится на две части:

SFX - специальные звуковые эффекты (стрельба, рык чудовищ и т.п.);

MUSIC - музыка.

Обе эти части могут регулироваться двумя скользящими графами при помощи курсорных клавиш. Это сделано для пассивных колонок.

MOUSE SENSITIVITY - чувствительность мыши. Регулируется так же, как и звук.

3. LOAD GAME/SAVE GAME (клавиши F2/F3) - сохранить игру/загрузить сохраненную игру. Игры можно сохранять и загружать в любое время. Чтобы сохранить игру, передвиньте курсор-череп к пустому окну или к тому окну, на которое Вы хотите записаться, и нажмите клавишу. Эта опция возможна только во время прохождения какого-нибудь уровня. Чтобы загрузить игру, просто выберите подходящую игру из меню.

Альтернативная опции: QUICKSAVE (клавиша F6) - быстрая запись. Эта функция позволяет Вам сохранять игру, не прерывая действия. Когда QUICKSAVE используется в конкретной игре впервые, появится стандартное SAVE меню. Выберите карман. С этого момента нажатие F6 автоматически сохраняет Вашу игру в этом кармане, не отрывая Вас от дела всякими дурными вопросами. Нажатие F9 загружает последную игру QUICKSAVE, предварительно запросив Вашего согласия.

4. READ THIS! (клавиша F1) - "Прочтите это!". Здесь содержится информация о том, как и где житель США может заказать себе игру. Также здесь есть подсказка по управлению игрой.

5. QUIT (клавиша F10) - Выход из игры. Позволяет Вам выйти из игры в DOS.

Еще существует гамма коррекция (Gamma Correction), включаемая клавишей F11. Дело в том, что на некоторых мониторах DOOM слишком темный и играть

плохо. В этом случае и воспользуйтесь гамма коррекцией. В версии 1.2 существуют пять степеней этой коррекции, в более ранних версиях программы степень только одна.

7. ЭКРАННАЯ ИНФОРМАЦИЯ

DOOM предоставляет экранную информацию, необходимую Вам для выживания.

Снизу Вашего экрана серая полоса (если, конечно, Вы не выбрали наибольший возможный размер экрана). Слева направо, части этой полосы (она называется "полосой состояния" - The Status Bar) показывают:

1. ОСНОВНАЯ АММУНИЦИЯ. Большими жирными цифрами Вам показывают количество выстрелов, оставшиеся у Вас, для того оружия, которое Вы в данный момент используете.

2. ЗДОРОВЬЕ. Вы начинаете со 100%, но долго в таком положении Вы не пробудете. При времени 0% Вы начнете игру снова. В следующий раз действуйте точнее!

3. ВООРУЖЕНИЕ. Этот список цифр показывает, какие виды оружия могут быть в Вашем распоряжении. Если цифра горит желтым огнем - оружие имеется в Вашем распоряжении в данный момент. (1 имеется в Вашем распоряжении всегда.)

4. ВАША ФИЗИОНОМИЯ. Этот портрет непросто ради визуального эффекта. Тогда в Вас попали, Ваше лицо поворачивается в том направлении, откуда пришел удар, тем самым указывая Вам, куда стрелять. Кроме этого, по мере получения ранений Вы начнете выглядеть, как сырой гамбургер.

5. БРОНЯ. Ваша броня помогает Вам избежать серьезных ранений, пока она (броня) еще у Вас есть. Внимательно следите за ней-когда ее не станет, Вас выбьют несколькими точными попаданиями.

6. ЭЛЕКТРОННЫЕ КАРТОЧКИ-КЛЮЧИ. Здесь Вы можете видеть, какие карточки-ключи у Вас есть. Существуют карточки трех цветов: красный, синий, желтый.

7. АММУНИЦИЯ. Здесь Вы видите, сколько и какого вида аммуниция есть сейчас и то ее максимальное количество, которое Вы вообще можете тащить (рюкзак повышает это количество ровно вдвое).

СООБЩЕНИЯ. Часто Вы будете натыкаться на различные предметы и артифакты. Сообщит Вам, что Вы подняли, напечатав сообщение в верхнем левом углу игрового экрана (если, конечно, Вы не выключили эту опцию, см.верху).

8. АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАРТА

Чтобы помочь Вам ориентироваться в DOOM, у Вас имеется устройство автоматического картографирования. Нажав клавишу TAB, Вы заменяете свой нормальный обзор картой всего, что Вы видели до сих пор. Белая стрелка представляет Вас и направлена туда, куда Вы смотрите.

Вы можете увеличить или уменьшить масштабирование, нажимая клавиши "+" и "-". Нажмите цифру 0 для перехода с максимального на минимальное (полная карта) масштабирование. Чтобы отметить Ваше место на карте, нажмите клавишу М. Это поставит на карте номер точно у том месте, где Вы находитесь. Чтобы стереть все номера с карты, нажмите клавишу С.

Используя курсорные клавиши, Вы можете двигать самого себя, одновременно наблюдая за картой. Это опасно, поскольку Вы не можете видеть врага, наблюдая за картой. Чтобы двигать карту, оставаясь самому на месте, отключите режим следования. Отключить и включить этот режим можно нажатием клавиши "F".

9. УПРАВЛЕНИЕ ВАШИМИ ДЕЙСТВИЯМИ

Большинство команд в DOOM - простые нажатия на кнопки. Вы можете использовать или клавиатуру, или мышь, или джойстик, а также комбинации и того и другого для движения, стрельбы, подбирания предметов и открывания дверей.

ДВИЖЕНИЕ. Сначала Вы частенько будете натыкаться на стены и колонны, пытаясь увернуться от атак демонов. Но, как только Вы освоитесь с движением, все придет в норму.

ДВИЖЕНИЕ ШАГОМ. Используйте курсорные клавиши "вверх" и "вниз" для движения шагом вперед и назад.

ПОВОРОТЫ. Курсорные клавиши "влево" и "вправо" позволяют Вам поворачиваться налево или направо.

БЕГ. Нажав и не отпуская клавишу RSHIFT и подходящую курсорную клавишу, Вы можете бежать в выбранном направлении.

STRAFE. Нажав клавишу ALT и правую или левую курсорную клавишу, Вы можете сделать шаг в сторону вместо поворота.

ДЖОЙСТИК ИЛИ МЫШЬ. Если Вы используйте джойстик, то кнопкой 1 можете стрелять, а кнопкой 2 - открывать двери и дергать за рычаги. Если Вы используете мышь, то кнопкой 1 можете стрелять, а кнопкой 2 идти вперед. Чтобы открывать двери и дергать за рычаги, сделайте двойной клик кнопкой 2. Если у Вас трехкнопочная мышь, используйте третью кнопку для STRAFE.

ПОДБИРАНИЕ ПРЕДМЕТОВ. Чтобы подобрать предмет, просто пройдите над ним. Вы - парень умный и будете знать, нужен ли он Вам или нет.

10. КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДВЕРЯМИ, РЫЧАГАМИ И ЛИФТАМИ.

Чтобы открыть большинство дверей и дергать за рычаги, встаньте прямо перед ними и нажмите SPACE. Когда Вам удастся перевести рычаг в другое положение, он каким-нибудь образом изменится (рубильник поменяет место, на переключателе зажжется или потухнет зеленый огонек). Если рычаг никак не изменил своего облика после нескольких Ваших попыток, значит, он предусмотрен для работы чего-то такого, что пока Вы сделать не можете.

ЗАКРЫТЫЕ ДВЕРИ. На некоторых дверях установлены замки безопасности и, чтобы открыть их, Вам нужна цветная кодированная электронная карточка (желтая, красная или синяя). Другие закрытые двери открываются при помощи рычага на ближайшей стене. Дерните за него, дверь и откроется.

СПРЯТАННЫЕ ДВЕРИ. Некоторые двери спрятаны. Многие из них откроются только после нажатия рычага. В некоторых случаях Вам просто надо подойти к стене и нажать. Если Вы нашли секретную дверь, она перед Вами откроется. Существуют определенные приметы, указывающие местонахождение спрятанных дверей: участок стены другого цвета, мигающий огонек на стене или сама стена чуть утоплена.

ЛИФТЫ. Вы не раз увидите платформы, которые поднимают и опускают. Некоторые платформы работают постоянно, а некоторые необходимо сначала включить. Некоторые из них фиксируют Ваше присутствие и автоматически опускаются. Рядом с другими имеется рычаг. Те, у кого рычагов нет, можно включить, подойдя к ним вплотную и нажав SPACE.

ТЕЛЕПОРТЕРЫ. Телепортеры легко узнать по некрасивым красным или белым мигающим символам на полу под ними. Чтобы воспользоваться телепортером, встаньте на символ.

ПРОХОЖДЕНИЕ РАЙОНОВ. В конце каждого района имеется комната с выходом, обычно обозначенная специальной дверью или знаком. Войдите в эту комнату и нажмите на выключатель внутри нее, чтобы покинуть данный район и двигаться дальше. После окончания района экран достижений сообщит Вам, скольких врагов Вы убили, сколько предметов нашли, сколько секретных дверей открыли, за какое время прошли этот уровень Вы и рекорд прохождения данного уровня мастером.

ВЕЧНАЯ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ. Если Вы умрете, то начнете уровень с самого начала, имея при себе пистолет и немного пуль. У Вас нет ограничения по жизням - Вы можете продолжать умирать и начинать уровень сначала, пока Вам не надоест. Имейте ввиду, что каждый раз, когда Вы начинаете уровень, он автоматически восстанавливается: оживают все чудовища, в разных местах снова появляются аптечки, аммуниция и другие предметы.

11. ОГНЕВАЯ МОЩЬ И КАК ЕЮ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ.

ОРУЖИЕ. Сначала у Вас есть только пистолет и кулаки. Когда Вы набредаете на новый вид оружия, Вы автоматически берете его на вооружение. По мере продвижения в игре, Вам придется выбирать тип оружия для использования в текущий момент. Это осуществляется при помощи цифровых клавиш на буквен-

ной клавиатуре (для этой цели Вы не можете использовать цифровую клавиатуру). Оружие в игре следующие:

1. Кулак - ну и так все ясно. Используйте только после инъекции берсерка, иначе Вас успеют изжевать, пока Вы будете копаться со своими кулачками. Когда набредете на бензопилу, она автоматически заменит кулаки. Ее используйте против демонов, призраков и заблудших душ - сбережет Вам аммуницию и даст выход жажде разрушения, накопившейся у Вас.

2. Пистолет - слабое оружие. Ищите что-нибудь посолиднее.

3. Дробовик (SHOTGUN) - по большому счету, самое хорошее оружие. К нему всегда есть дробь. Стрелять можно и из-за угла, и в упор без опаски. Стреляет дробовик 7 дробинами одновременно, которые на близком расстоянии попадают в цель все. Скорострельность: средняя.

4. Шестиствольный пулемет (CHAINGUN) - весьма хорошее, но не экономичное оружие. Скорострельность у него, естественно, высокая, но пули обладают малой убойной силой, поэтому требуется время, прежде чем пулемет покончит с чудовищем. Не применяйте пулемет, когда Вас окружили со всех сторон (а такое бывает); прежде чем Вы успеете расстрелять пакостников впереди, те, что сзади, обглодают Вам косточки. С другой стороны, пока пули втыкаются в чье-то мягкое брюхо, эта тварь не стреляет по Вам в ответ, так что очень удобно использовать пулемет против какодемонов. Поймайте их на мушку и палите, пока не сдохнут.

5. Ракетная пусковая установка (ROCKET LAUNCHER) - очень мощное, но и очень опасное для Вас самих оружие. При точном попадании оно способно вывернуть наизнанку сразу нескольких чудищ, но стоит применить его на коротком расстоянии, и ударная волна накроет и Вас самих. Лучше всего использовать для внезапной атаки своры чудовищ или против сильных врагов (какодемонов и Баронов Ада).

6. Плазменное ружье (PLASMA RIFLE) - превосходное оружие. Хотя оно немного не дотягивает по силе до ракетной пусковой установки, оно тем не менее способно уничтожить даже Баронов. Плазменное ружье обладает самой высокой скорострельностью в Вашем арсенале и может с успехом применяться на близком расстоянии. Кроме этого, запас энергобатарей у Вас может быть больше, чем пуль для пулемета. Единственный недостаток - аммуниция к этому оружию попадается не так уж и часто.

7. BFG 9000 - никто из американских хакеров, чьими материалами я пользовался при составлении данного описания, не знает, что означает эта абривиатура. Может быть, BIG FUCKIN' GUN? Во всяком случае, это самое мощное оружие в Вашем арсенале. Недаром среди космических десантников (по данным ID SOFTWARE) оно пользуется наибольшим уважением. Один его выстрел убивает сразу ВСЕХ чудовищ перед Вами, даже если среди них какодемоны и Бароны. Для уничтожения кибернетического Демона-Владыки требуется 3 выстрела, а паукодемона - 2 выстрела. Главные (и единственные) недостатки - очень малая скорострельность и огромное энергопотребление.

СТРЕЛЬБА. Чтобы использовать оружие, направьте его на врага и нажмите клавишу CTRL один раз для одиночного выстрела или прижмите ее для стрельбы очередью. Если Вы попали в подлецов, Вы увидите брызги крови. Если враг выше или ниже, чем Вы, не волнуйтесь. Если Вы можете видеть чудовище, Вы можете его и пристрелить.

АММУНИЦИЯ. Различные виды оружия используют различные виды аммуниции. Когда Вы набредаете на какой - нибудь боезапас, DOOM автоматически заряжает подходящее оружие. Количество амуниции, которое Вы можете нести, ограниченно. Оно обозначено с правой стороны графы "аммуниция". Но, когда Вы добудете себе рюкзак, максимальное количество аммуниции увеличится в два раза. Кроме этого, когда Вы находите оружие, которое у Вас уже есть, не пренебрегайте им! Подобрав его, Вы получаете некоторое количество аммуниции.

12. ОПАСНОСТИ В ИГРОВОЙ СРЕДЕ

Некоторые районы игры могут быть даже более опасными, чем чудовища, с которыми Вы сталкивались. Районы, содержащие взрывающиеся бочки, радиоактивные отходы или движущиеся потолки, следует проходить очень осторожно.

Взрывающиеся бочки. По всей базе разбросаны бочки, содержащие топливо, ядовитые отходы или другие легко воспламеняющиеся вещества. Если в одну из этих бочек угодит шальная пуля, бабах! - нет за милую душу. Чтобы подорвать бочку, потребуется пара - тройка пуль, но из любых других видов оружия вполне достаточно и одного выстрела.

ГРЯЗЬ И ДРУГИЕ РАДИОАКТИВНЫЕ ОТХОДЫ. Многие районы представляют собой озера опасных жидкостей, которые причинят Вам значительный вред, если Вы вздумаете по ним пройдись (а иногда это делать необходимо). Имеются несколько разновидностей отходов, каждый наносит разный ущерб. Так что, если вдруг увидите что-то жидкое, берегитесь!

ДВИЖУЩИЕСЯ ПОТОЛКИ. Некоторые потолки в DOOM могут раздавить Вас, подобно гидравричесому прессу. Обычно Вы можете увидеть их заранее, но не всегда. Так что будьте осторожны и почаще сохраняйтесь!

13. ЗДОРОВЬЕ И БРОНЯ

Даже для такого крутого мужика, как Вы, DOOM может быть смертельно опасным местом. Когда Вы получаете ранение, экран вспыхнет красным светом, а Ваше здоровье понизится. Внимательно следите за графой "здоровье" или плохо кончите.

ЛЕЧЕНИЕ. Когда Вас ранили, Вы, конечно, захотите вылечиться как можно быстрее. К счастью, медицинские аптечки и упаковки со стимуляторами разбросаны по всей базе. Если возможно, хватайте их.

Упаковки стимуляторов (маленькие ящички с красным крестом) позволяют Вам сделать себе иньекцию, после которой Вы начинаете чувствовать себя другим человеком - ну по крайней мере в некоторой степени.

Медицинские аптечки (большие ящики с красным крестом) намного лучше. Они включают в себя бинты, антитоксины и другие медицинские препараты, с помощью которых Вы значительно можете повысить себе здоровье.

БРОНЯ. Вы можете найти два типа бронежилетов. Оба они уменьшают вред, причиняемый Вам врагами. К несчастью, оба этих вида брони изнашиваются от частых попаданий и в конце концов полностью уничтожаются, оставляя Вас без защиты.

Броня службы безопасности (зеленая) - это легкий кевларовый жилет, предназначенный для применения во время подавления бунтов. Боевая броня (голубая) - это тяжелый жакет, состоящий из титановых пластин. Он подходит для защиты против настоящей огневой мощи, типа той, с которой Вам предстоит столкнуться. Если на Вас есть броня, то новую броню Вы подберете только в том случае, если она предоставляет большую защиту, чем та, которая на Вас. Это не относится к спиритальной броне, о которой подробнее ниже.

14. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Вы обнаружите дополнительное оборудование, которое поможет в осуществлении Вашего нелегкого дела. Это оборудование может действовать небольшое количество времени, давать Вам кое-какую сиюминутную выгоду, а может работать на протяжении всего времени. Некоторые из них влияют на игровой экран так, что Вы будете знать о их работе. Например, когда Вы подберете противорадиоционный костюм, Ваш экран окрасится в зеленый цвет. Когда костюм начнет изнашиваться, экран начнет мигать. Это предупреждение поскорее покинуть радиационную зону.

ПРОТИВОРАДИАЦИОННЫЕ КОСТЮМЫ обеспечивают Вам временную защиту от тепла радиации и других низкоинтенсивных форм энергии. Имея такой костюм, Вы можете безо всякого для себя вреда разгуливать по радиоактивным отходам. Пока костюм в порядке, игровой экран будет сохранять зеленый оттенок. Время действия костюма: около 30 секунд реального времени.

ИНЪЕКЦИЯ БЕРСЕРКА (большой черный ящик с красным крестом) восстанавливает Ваше здоровье до 100% плюс действует как сверхадреналиновое вливание, в огромной степени увеличивая Вашу мускульную силу. Поскольку Вы и так уже достаточно мускулистинький мужичок, это дополнительная сила позволяет Вам просто-напросто размазывать этих демонов по стенкам. Однако, чтобы воспользоваться атакой берсерка, Вам необходимо использовать кулаки. Когда

Вы становитесь берсерком, Ваш экран на короткое время окрашивается в красный цвет. Время действия инъекции: один уровень.

РЮКЗАК увеличивает в два раза максимальное количество несомой Вами аммуниции. Кроме этого, когда Вы хватаете рюкзак, Вы получаете добавочную аммуницию, которую не успел из него вынуть его бывший хозяин.

КОМПЬТЕРНАЯ КАРТА (похож на маленький телевизор с зеленым экраном) весьма полезное приобретение, дополняющее Вашу автокарту до полной карты всего уровня, включая все секретные или скрытые участки. Те участки карты, где Вы еще не успели побывать, показаны бледно-голубым цветом. Время действия карты: один уровень.

ПРИБОРЫ СВЕТОУСИЛЕНИЯ (LIGHT AMPLICATION VISOR, мигающие очки) позволяют Вам ясно видеть даже в полной темноте. Время действия: около тридцати секунд реального времени.

15. АРТИФАКТЫ

Вокруг Вас лежат еще и артифакты из другого измерения, и они Вам могут здорово помочь.

СНАДОБЬЕ ЗДОРОВЬЯ (синяя колба) дает маленькое усиление Вашему здоровью даже выше обычных 100%.

СПИРИТУАЛЬНАЯ БРОНЯ (маленький шлем цвета хаки) предоставляет чуть-чуть дополнительной защиты сверх Вашей обычной брони.

СФЕРА ДУШИ (SOUL SPHERE, синий шар с лицом внутри) редко встречаемый объект, увеличивающий Ваше здоровье на 100% (до 199%).

АРТИФАКТЫ РАСПЛЫВЧИВОСТИ (BLUR ARTIFACTS, красный шар с переливами внутри) странные шары, дающие Вам частичную невидимость. Враги по-прежнему будут знать о Вашем присутствии, но их атаки теперь очень неточны. Время действия: около 30 секунд реального времени.

АРТИФАКТЫ НЕУЯЗВИМОСТИ (зеленый шар с изменяющимся лицом внутри) - продукты аномалии, которые делают Вас совершенно неуязвимым для всех видов ранений. Очень хорошо, но до тех пор пока сохраняется эффект. Когда Вы станете неуязвимым, Ваш экран окрасится в белый цвет - за все надо платить. Время действия: около 30 секунд реального времени.

16. ВРАГИ

С самого первого момента, когда Вы входите дверь базы и до последнего выстрела в игре, Вы будете сражаться против кучи всяких пакостников. Некоторые из них, в сущности, обычные парни, просто плохо к Вам относящиеся, другие-прямо из ада.

БЫВШИЕ ЛЮДИ (те, которые в покрытых грязью комбинезонах с пистолетами): всего лишь несколько часов тому назад Вы вполне возможно обменивались с одним из них военными историями. Теперь же настало время вогнать им свинец в голову.

БЫВШИЕ ЛЮДИ - СЕРЖАНТЫ (те, что в черных грязных доспехах и с дробовиками): та же самая история, что и с предыдущими, но на этот раз имейте в виду, что эти стреляют получше и оружие у них посильнее.

ЧЕРТИ (IMPS, коричневые человекообразные твари с шипами): Вы привыкли, что черт-смешное маленькое существо в красном костюме с вилами в руках. Откуда же взялись эти коричневые мерзости? Они швыряют в Вас шары огня, и, чтобы их свалить, одной пули недостаточно. Если Вы хотите победить их, подыщите-ка себе оружие получше.

ДЕМОНЫ (розовые твари, больше всего похожие на минотавров): нечто вроде бритой гориллы, только с рогами, большой головой, множеством зубов, и убить их потруднее, чем чертей. Не позволяйте им приблизиться к себе.

ПРИЗРАКИ (SPECTERS, туманные формы, похожие на демонов): в принципе, тоже самое, что и демоны, только на темном фоне их почти не видно. Как раз то, чего Вам и не хватало для полного счастья.

ЗАБЛУДШИЕ ДУШИ (LOST SOULS, летающие черепа): тупые. Злобные. Сразу не умирают. Летают. Горят.

КАКОДЕМОНЫ (CACODEMONS, гиганские летающие одноглазые головы): перемещаются по воздуху, плюются молниями и выставляют напоказ чертовски большой рот. Приблизьтесь к ним - и Вам конец.

БАРОНЫ АДА (человекоподобные создания с козлиными ногами и рогатой башкой): швыряют сгустки зеленого огня, очень трудно убиваются.

КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ ДЕМОН-ВЛАДЫКА (CYBER DEMON-LORD) встретится Вам на последнем уровне второго эпизода и на секретном уровне третьего эпизода): самый крутой из всех. Не вздумайте попасть под обстрел его ракетницы - Вы труп.

ПАУКОДЕМОН (SPIDERDEMON) встретится в самом конце игры: вооружен шестиствольным пулеметом. К этому времени у Вас уже будет оружие, с помощью которого Вы его спокойно убьете.

17. ИГРА С НЕСКОЛЬКИМИ ИГРОКАМИ

Запуск

В отличие от игры в одиночку этот вид игры можно запустить или через командную строку или через SETUP.

Играть могут до 4 человек.

Инструкции для игры с несколькими участниками

Некоторые правила игры для одного и нескольких участников различаются.

МЕНЮ: когда Вы включаете меню или субменю, игра ПРОДОЛЖАЕТ ИДТИ так, что другие участники могут продолжать действия. Так что, когда захотите поменять звук или размеры экрана, найдите безопасное место.

ПАУЗА: участник может остановить игру, нажав клавишу 7, но любой другой участник может возобновить игру, нажав на клавишу еще раз. Так что перед тем, как делать передых, предупредите своих друзей.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ: когда Вы сохраняетесь во время игры по сети, сохраняются состояния каждого игрока на каждой системе в том кармане для сохраненной игры, который Вы выбрали. При этом, если у другого игрока в этом кармане что-то записано, это стирается. Так что сначала договоритесь, куда будете записывать игру.

ЗАГРУЗКА СОХРАНЕННОЙ ИГРЫ: во время игры по сети Вы не можете загрузить сохраненную игру. Чтобы это сделать, все участники должны выйти из игры и снова начать ее с записанной позиции. Чтобы начать игру с записанной позиции, Вы должны либо указать это в 7, либо в качестве параметра в командной строке (см. выше "дополнительные параметры").

ОРУЖИЕ: когда игрок набредает на оружие, он получает его, но оружие остается в игре для других игроков. Внимание: дробовики, оставшиеся после бывших людей-сержантов, исчезают из игры навсегда.

СМЕРТЬ: если Вы погибнете и снова начинаете игру на том же уровне, убитые Вами ранее чудовища и подобранные предметы больше не встречаются. Даже если Вы и умерли, то другие игроки остались живы. Мы не хотим портить их работу по расчистке уровня, оживив чудовищ. Однако это значит, что рано или поздно чудовища и аммуниция на уровне кончатся. В этом случае Вы сами должны решить, когда уходить с уровня.

ЦВЕТА ФОРМЫ: в сетевой игре форма у каждого игрока разного цвета. Цвет Вашего персонажа-это цвет вокруг Вашей физиономии внизу игрового экрана. Есть 4 цвета: коричневый, индиго (черный), зеленый и красный.

РЕЖИМ РАЗГОВОРА: в сетевой игре Вы можете переговариваться с другими игроками в режиме разговора. Чтобы войти в режим и передать послание всем игрокам, нажмите клавишу. Курсор появится там, где обычно выдаются сообщения (правый верхний угол). Вы можете теперь напечатать Ваши сообщения. Если же Вы хотите поговорить с конкретным игроком, вместо того, чтобы нажать клавишу, Вам нужно нажать первую букву в названии цвета формы интересующего Вас игрока. Например, чтобы послать сообщение игроку в коричневой форме, Вы должны нажать клавишу G.

МАКРОКОМАНДЫ В РЕЖИМЕ РАЗГОВОРА: в сетевой игре Вы можете послать заранее определенные фразы, начав режим разговора (см. выше), затем нажав и держа, а потом нажав цифровую клавишу, которая соответствует выбранной Вами макрокаманде. Например, если макросообщение #2"помогите, режут!", нажмите, затем нажмите и держите, потом нажмите 2.

ВЫХОД С УРОВНЯ: когда один участник выходит с уровня, все остальные выходят вместе с ним, независимо от их местоположения и состояния.

Режим DEATHMATCH: Существуют два способа игры для нескольких участников - COOPERATIVE и DEATHMATCH. В COOPTRATIVE режиме игроки работают вместе. В режиме DEATHMATCH Ваша задача расстрелять все, что движется, включая других игроков. Вы можете выбрать любой режим из 2. Между двумя режимами имеются следующие отличия:

ГДЕ ВЫ НАЧИНАЕТЕ: в режиме COOPERATIVE каждой участник начинает в одном и том же месте. В режиме DEATHMATCH участники начинают в совершенно разных местах, так что, если хотите найти других игроков, начинайте охоту. Плюс: каждый раз, когда Вас убивают, Вы начинаете снова в произвольно выбранном месте.

КЛЮЧИ. В отличии от игры для одного или режима COOPERATIVE, в режиме DEATHMATCH все игроки изначально имеют ключи для открытия всех закрытых дверей на уровне.

ЭКРАН СОСТОЯНИЯ: в режиме DEATHMATCH участок на экране состояния заменен. Участок показывает, сколько раз Вы убили Ваших противников.

АВТОКАРТА: в режиме COOPERATIVE автокарта работает также, как и при игре в одиночку. Каждый участник представлен стрелкой разного цвета. В режиме DEATHMATCH Вы не получите удовольствия видеть Ваших противников на карте. Подобно чудовищам, они могут быть за ближайшим углом, но Вы не увидите их, пока с ними не встретитесь.

РЕЖИМ ПОДГЛЯДЫВАНИЯ: в режиме COOPERATIVE Вы можете нажать клавишу, чтобы увидеть, что видят другие игроки. Нажмите на любую другую клавишу, чтобы вернуться на свой собственный игровой экран. При режиме подглядывания, экран состояния на игровом экране - Ваш экран состояния и, если вдруг игровой экран окрасится в красный цвет, это значит враги попали в Вас, а не в того участника, чей экран Вы рассматриваете.

18. ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЕЙ

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ БОРЬБЫ С АДСКИМИ ТВАРЯМИ

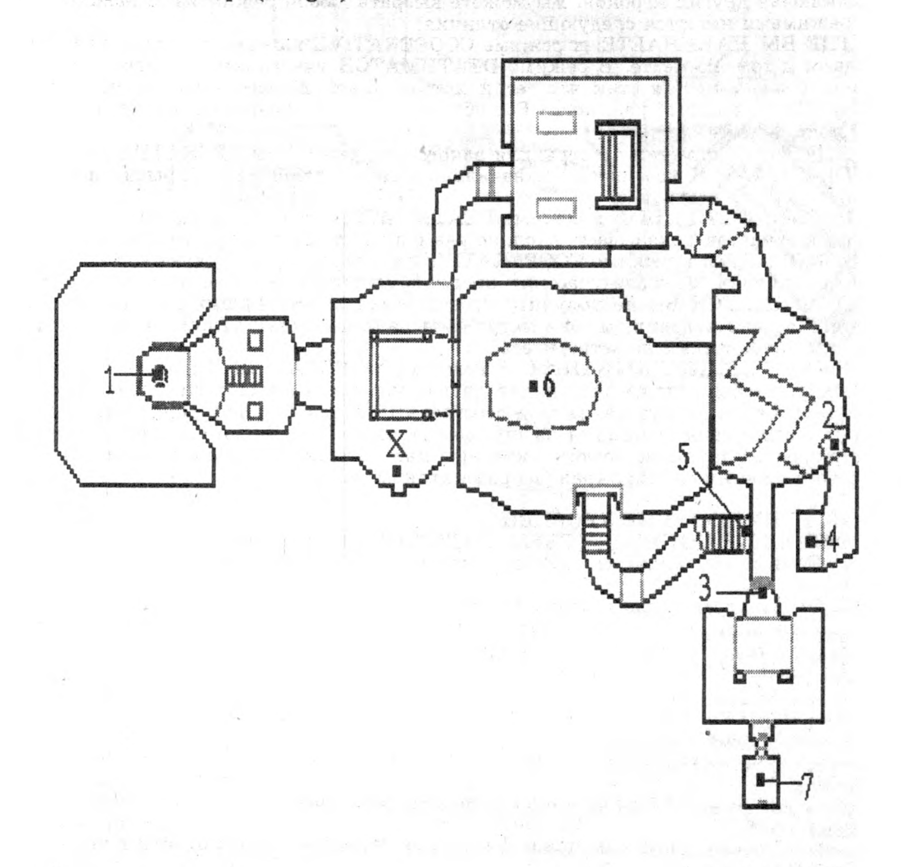
1. Почаще сохраняйтесь, особенно первое время, покуда не привыкните к обстановке.
2. Открыв дверь, сразу же отступите назад.
3. Если есть возможность выглянуть из-за угла или в окно, обязательно сделайте это - таким образом Вы можете застать врага врасплох.
4. Взрывающиеся бочки могут стать самым страшным оружием в Вашем арсенале, если Вы выстрелите в них, когда рядом находятся чудовища. Но есть и обратная сторона медали: если за Вашей спиной сиротливо стоит бочка, шальная пуля может попасть в нее и тогда пишите письма, как говаривал Остап Бендер.
5. Вот еще один очень неплохой маневр, требующий, однако, для своего выполнения большого навыка в маневрировании. Если вокруг Вас чудовища, а патронов - кот наплакал, попробуйте маневрировать между двумя мерзавцами так, чтобы выстрелы одного попали в другого. Тогда "потерпевший" мигом забудет про Вас и накинется на обидчика. В этой ситуации Вам лучше отойти в сторонку и посмотреть, как Ваши враги убивают Ваших врагов. Что может быть лучше? Учтите, что это правило действует лишь для чудовищ разных видов.

Ну а теперь - уровни. Т.к. при повышении сложности количество чудовищ, амуниции и аптечек меняется, я укажу лишь самые главные вещи, присутствующие на данном уровне всегда.

Если Вам надо совершить прыжок (т.е. преодолеть пустоту между двумя локациями), Вы можете это сделать, применив бег. Но место, откуда Вы побежите, должно быть ВЫШЕ конечной цели прыжка. Иными словами, чтобы (например) преодолеть забор, Вы должны подняться на крышу здания по одну сторону забора и побежать в направлении другой стороны. Не бойтесь прыгать вниз - с какой бы высоты Вы не упали, все равно не разобьетесь.

ЭПИЗОД 1 - "ПО КОЛЕНО В МЕРТВЕЦАХ" (Knee-Deep In The Dead)

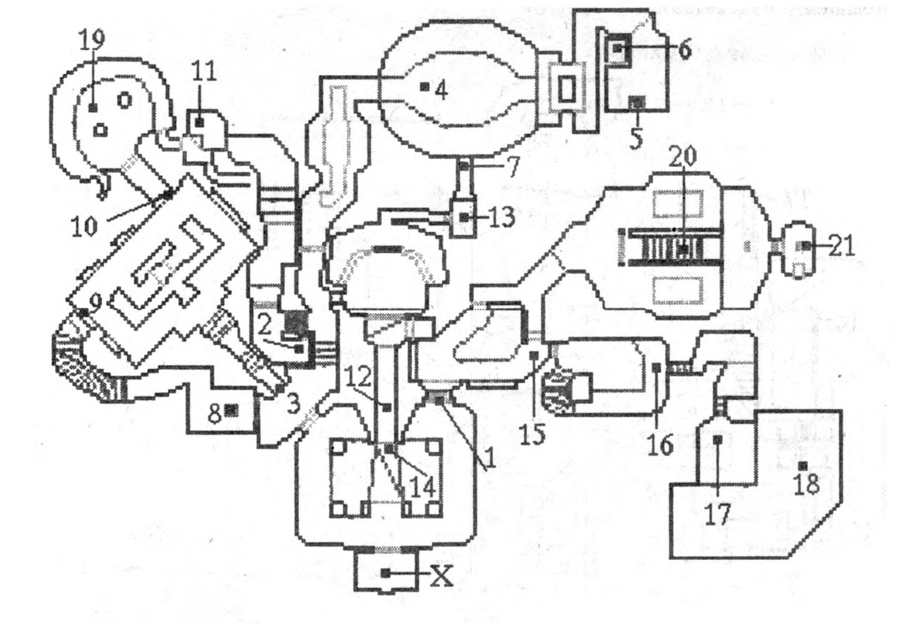
1 карта - "Ангар" (Hangar)



x - где Вы начинаете.
1. Броня 100%.
2. Выступ - он опустится, когда Вы откроете дверь 3.
3. Дверь.
4. Дробовик.
5. Секретная дверь.
6. Броня 200%.
7. Выход.

2 карта - "Атомная электростанция" (Nuclear Plant)

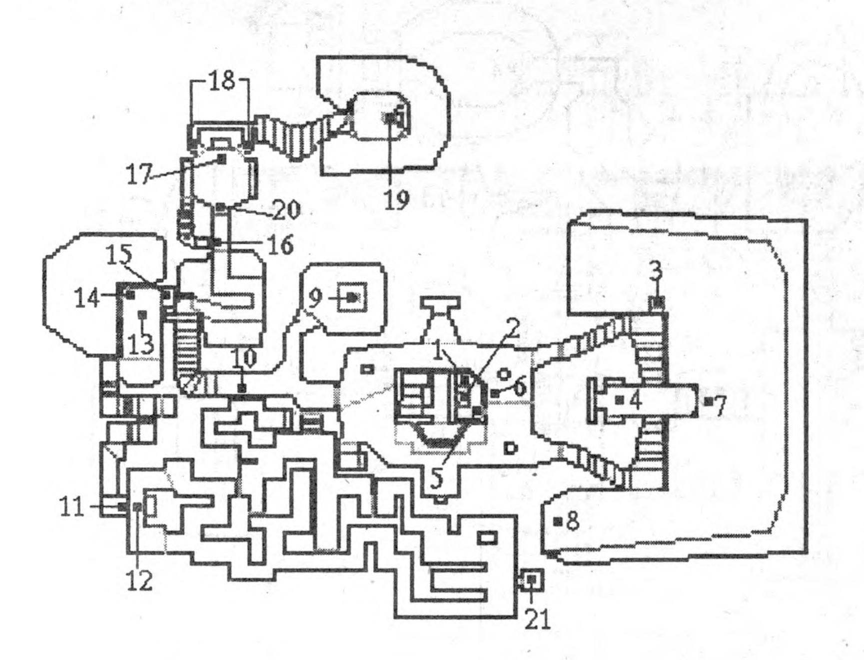
x - где Вы начинаете.
1. Рюкзак.



2. Кнопка, открывает дверь в п. 3.
3. Секретная дверь.
4. Красный ключ.
5. Броня 100%.
6. Секретная дверь.
7. Сфера души.
8. Шестиствольный пулемет.
9. Кнопка открывает проход в п. 10.
10. Проход.
11. Секретная дверь. Чтобы ее открыть, выстрелите в нее.
12. Броня 100%.
13. Колонна, наверху которой лежит бензопила. Чтобы ее опустить, нажмите кнопку в пункте 14.
14. Кнопка.
15. Лифт, опускает Вас вниз, а там Вас уже поджидают.
16. Секретная дверь.
17. Рубильник, открывает двери в п.18..
18. Дверь.
19. Выход.
20. Управляемый лифт опускает Вас и поднимает наверх.
21. Рюкзак.

3 карта - "Предприятие по переработке ядовитых отходов" (Toxin Refinery)
x - где Вы начинаете.
1. Дверь, открываемая синим ключом.
2. Кнопка, открывает проход в п.3.
3. Проход.
4. Кнопка, поднимающая, опущенную вниз секцию пола.
5. Синий ключ. Как только Вы его возьмете, в помещении погаснет свет и из пункта 6 попрут чудовища.

6. Комната с чудовищами.

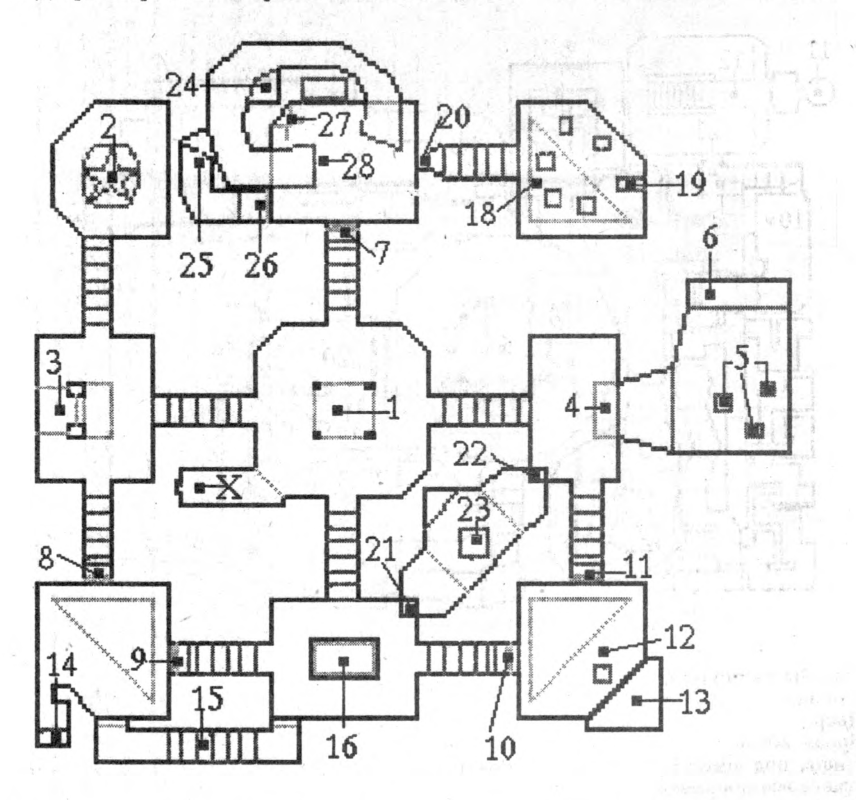


7. Черт.
8. Сфера души.
9. Секретный проход.
10. Секретный проход.
11. Кнопка поднимает мост 12.
12. Подъемный мост.
13. Телепортер на секретную карту.
14. Секретная дверь.
15. Секретная дверь.
16. Бензопила.
17. Сфера души, артифакт расплывчивости.
18. Здесь на сложных уровнях бродят сержанты с дробовиками.
19. Ракетная пусковая установка.
20. Лестница, поднимется при Вашем приближении.
21. Телепортер на следующий уровень (но Вы идите через телепотер в п.13).

4 карта - "Военная база" (Military Base)

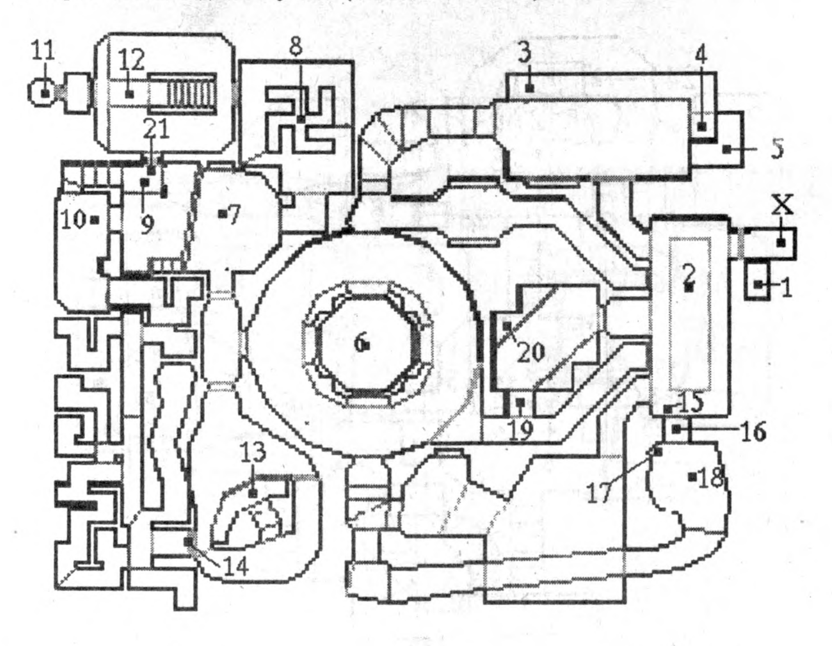
x - где Вы начинаете.
1. Клетка с чертями. Они не могут из нее выйти, но могут по Вам стрелять.
2. Звезда-телепортер. Как только Вы пройдете по ней, из телепортера сразу попрут всякие твари.
3. Желтый ключ.
4. Лифт.
5. Столбы, наверху которых находятся черти.
6. Броня 100% и еще что-нибудь (в зависимости от уровня сложности).
7. Дверь, открываемая синим ключом.
8. Дверь открываемая красным ключом.

9. Дверь открываемая красным ключом.



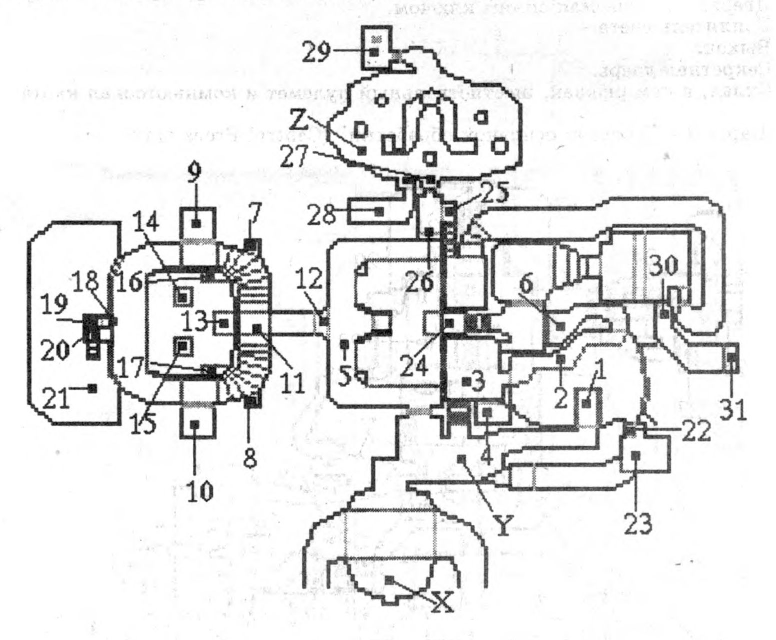
10. Дверь открываемая желтым ключом.
11. Дверь открываемая желтым ключом.
12. Красный ключ. Как только Вы его возьмете, откроется комната в п.13 и будет бой.
13. Комната с чудовищами.
14. Кнопка, открывающая проход в пункте 15.
15. Секретный проход. Когда он открывается, опускается колонна в п.16, где скрыт синий ключ.
16. Колонна.
17. Осторожно, призраки!
18. Склад оружия на колоннах. Колонна в п. 19-лифт, она опускается на короткое время при входе в склад. Бегите!
20. Секретная дверь.
21 и 22. Секретные лифты. Если на них встать, они опустятся вниз.
23. Шестиствольный пулемет и патроны.
24. Кнопка опускает мост в п.28.
25. Секретный проход, открывается при Вашем приближении.
26. Лифт и секретная дверь, возвращающие Вас обратно. Берегитесь призраков!
27. Выход.
28. Подъемный мост.

5 карта - "Командный пункт" (Command Control)



x - где Вы начинаете.
1. Рюкзак.
2. Двор.
3. Броня 200%.
4. Лифт, поднимет Вас наверх, но только один раз! Так что не упадите, пока не возьмете все предметы.
5. Комната с чудовищами. Они выйдут, как только Вы сойдете с лифта.
6. Черти, охраняющие синий ключ и шестиствольный пулемет.
7. Отсюда хорошо можно увидеть и пришить черта в п.9 и (если играете на сложном уровне) кого-нибудь через окно 10.
8. Стены в виде свастики, опускаются при Вашем приближении.
9. Черт за решеткой.
10. Окно.
11. Выход.
12. Подъемный мост.
13. Здесь всегда кто-нибудь есть.
14. Дверь, открываемая синим ключом.
15. Сфера души.
16. Лифт поднимает только наверх.
17. Рубильник управления лифтом в п.16. Рубильник можно повернуть только один раз, после чего надо успеть прыгнуть на лифт. Здесь сохраните игру и используйте бег.
18. Ракетная пусковая установка.
19. Лифт.
20. Кнопка, опускающая лифт в п. 19.
21. Кнопка, поднимающая мост в п. 12.

6 карта - "Лаборатория на Фобосе" (Phobos Lab)

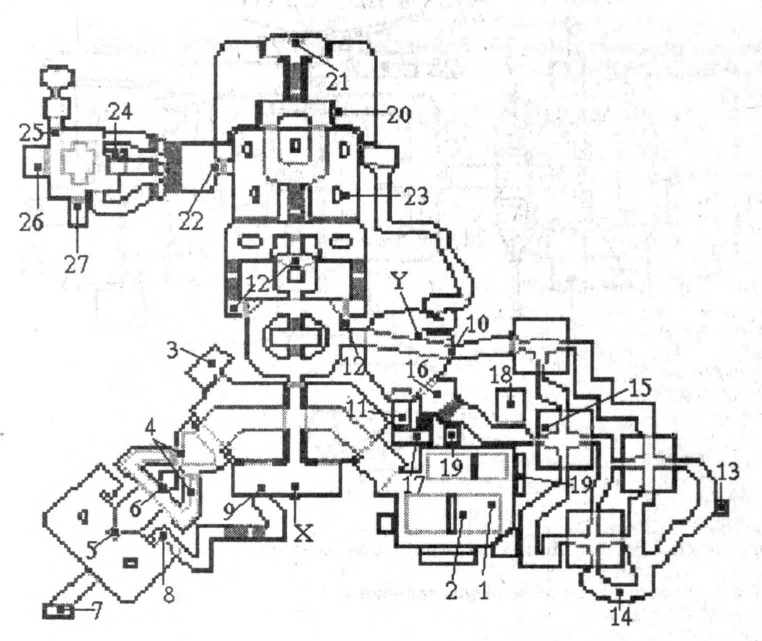


x - где Вы начинаете.
1. Если встать здесь, то в пункте 2 поднимется мост.
2. Подъемный мост.
3. Отсюда хорошо простреливается галерея 5.
4. Секретный склад.
5. Галерея.
6. Желтый ключ.
7 и 8. Черти на лифтах. Когда Вы их убьете, лифты опустятся.
9 и 10. Секретные комнаты с чудовищами открываются, когда Вы проходите мимо.
11. Лифт.
12. Дверь, открываемая желтым ключом.
13. Кнопка опускает столбы 14 и 15. Перед тем, как нажимать на нее, возьмите противорадиационный костюм в пункте 19.
14 и 15. Столбы, на вершинах которых сидят чудовища. Когда столбы опустились, Вы можете встать на них и, как на лифте, подняться наверх, откуда можно прыгнуть в п.16. 16. Броня 200%.
17. Ящик патронов.
18. Первая из секретных дверей.
19. Противорадиационный костюм.
20. Бензопила.
21. Сфера души.

В версии 1.2 в п.7 есть секретная дверь, за которой находится телепортер, перебрасывающий Вас в X, артифакт расплывчивости и дверь, открываемая синим ключом, которая ведет в Y.
22. Секретная дверь.
23. Броня 200%, ракетная пусковая установка.
24. Проход, откроется после того, как Вы побываете в пунктах 11-21.
25. Кнопка открывает проход в п.26.

26. Секретный проход.
27. Дверь, открываемая синим ключом.
28. Усилитель света.
29. Выход.
30. Секретная дверь.
31. Склад, в нем рюкзак, шестиствольный пулемет и компьютерная карта.

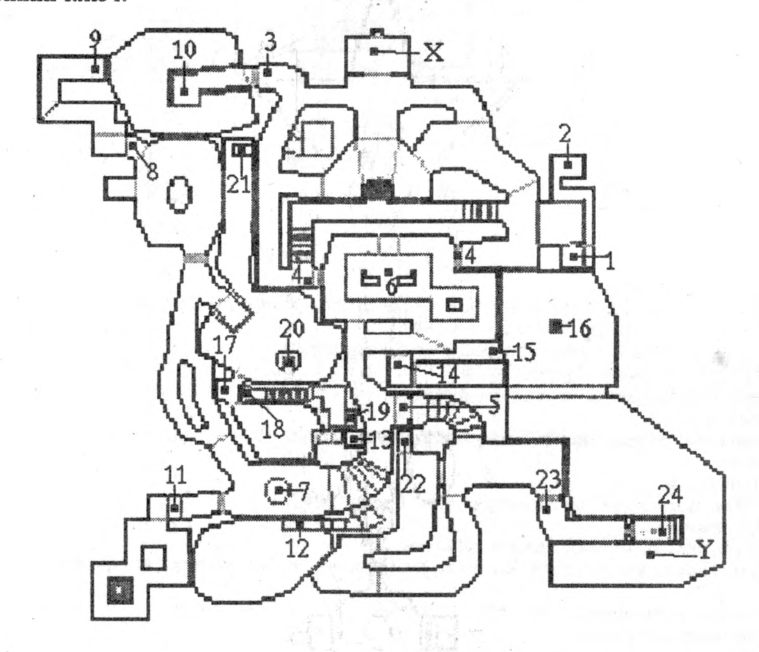
Карта 7 - "Участок основной обработки" (Central Processing)



х - где Вы начинаете.
1. Красный ключ. Когда Вы его подберете, откроются секретные двери 19 и на Вас хлынут чудовища. Готовьте пулемет.
2. Шестиствольный пулемет и ящики с патронами.
3. Патроны, аптечки, броня 100%.
4. Дверь, открываемая красным ключом.
5. Синий ключ.
6. Секретная дверь, за ней чудовища. Эта дверь откроется, когда Вы пройдете мимо нее.
7. Сфера души.
8. Ракеты, артифакт расплывчивости, броня 200%.
9. Секретная дверь.
10. Дверь, открываемая синим ключом.
11. Противорадиационный костюм (используйте его потом, когда вернетесь из п.16).
12. Двери, открываемые желтым ключом.
13. Компьтерная карта.
14. Рычаг, открывает проход в п.15.
15. Секретный проход.
16. Рюкзак, желтый ключ, броня 100%..
17. Артифакт расплывчивости (пойдите и через решетку окна в п.16 расстреляйте чудовищ, которые появятся в Y.

18. Секретная комната с чудовищами (откроется, как только Вы возьмете желтый ключ).
19. Секретная комната с чудовищами.
20. Лифт, на котором лежит сфера души. Он поднимает Вас к секретной двери в стене
21. Рычаг открывает дверь в п.22.
22. Дверь.
23. Противорадиационный костюм. Обойдите все колонны - за ними кое-что лежит.
24. Кнопка открывает дверь 25. Внимание: когда подойдете к кнопке в противоположной стене, откроются комнаты 26 и 27.
25. Выход.
26 и 27. Секретные комнаты с чудовищами, ракетная пусковая установка.

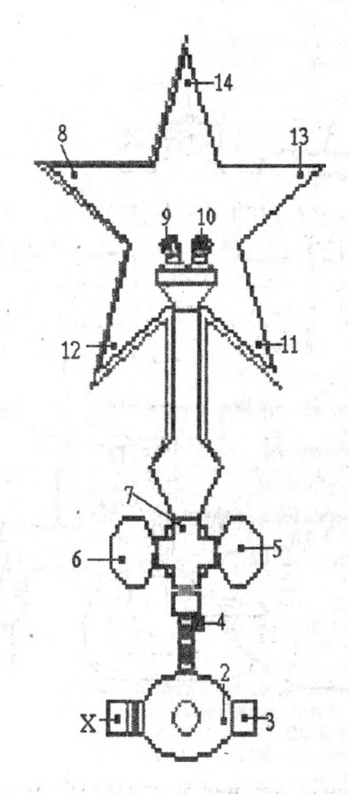
8 карта - "Компьютерная станция" (Computer Station)
x - где Вы начинаете.
1. Лифт.
2. Желтый ключ.
3. Дверь, открываемая красным ключом.
4. Дверь, открываемая желтым ключом.
5. Дверь, открываемая синим ключом.
6. Лифт.
7. Колонна-лифт.
8. Лифт.
9. Красный ключ.
10. Синий ключ.



11. Лифт.
12. Шестиствольный пулемет, аптечки и рюкзак. Попасть сюда можно при помощи колонны лифта в п.7. Для этого, когда колонна опустится, встаньте на нее, а

когда она поднимется достаточно высоко вместе с Вами, прыгните в нужном направлении.
13. Комната с чудовищами (открывается неизвестно когда).
14. Комната с чудовищами (открывается неизвестно когда).
15. Выход во двор.
16. Артифакт расплывчивости. Отсюда можете пострелять в окна и расправиться с чудовищами, охраняющими выход (Вы невидимы).
17. Противорадиационный костюм, добраться до него Вы можете, как в п.12.
18. Вход в секретную комнату, где лежат аптечки и ракеты.
19. Кнопка, открывает п.20.
20. Броня 200%.
21. Сфера души.
22. Кнопка открывает п.23 (нажав на нее, подойдите к окну и посмотрите, не появился ли кто из недобитых Вами чудовищ).
23. Дверь.
24. Выход.

9 карта - "Аномалия на Фобосе" (Phobos Anomaly)
х - где Вы начинаете. Нажмите на кнопку - поднимется стена. Вы увидите чудовищ и много бочек. Выстрелите по бочкам. Они взорвутся, и чудовища вместе с ними.
2. Лифт.



3. Компьютерная карта, патроны и аптечки.

4. Сфера души.
5. Шестиствольный пулемет и патроны.
6. Дробовик и патроны.
7. Кнопка, включающая лифт наверх. Перед тем, как нажать ее, запишитесь.
8. Невидимость.
9 и 10. Здесь 2 Барона Ада. Двери откроются, едва Вы сделаете шаг с места в любую сторону (но крутиться на одном месте вокруг и стрелять Вам можно).
11. Патроны и компьтерная карта.
12. Патроны и аптечка.
13. Патроны и аптечка.
14. Дробь и аптечка.

Как победить Баронов: есть два способа.
а) Стрельните по бочкам в п.8. Когда они взорвутся, поменяйте оружие на ракетную пусковую установку и бегите в п.8 что есть духу. Когда станете невидимы, обстреляйте Баронов ракетами.
б) Если Вы не научились маневрировать, поменяйте оружие на ракетную пусковую установку и бегите в п.12. Развернитесь лицом к Баронам и открывайте огонь.

Прикончив Баронов, идите по направлению к п.14 и спрыгните со звезды. Прямо перед Вами будет П-образное сооружение. На карте его не видно. Нажмите кнопку, и поднимется лестница. Идите по ней вверх и вступите в телепортер. Не обращайте внимания на то, что случится потом.

Вы закончили первый эпизод, и перед Вами появится следующий текст:

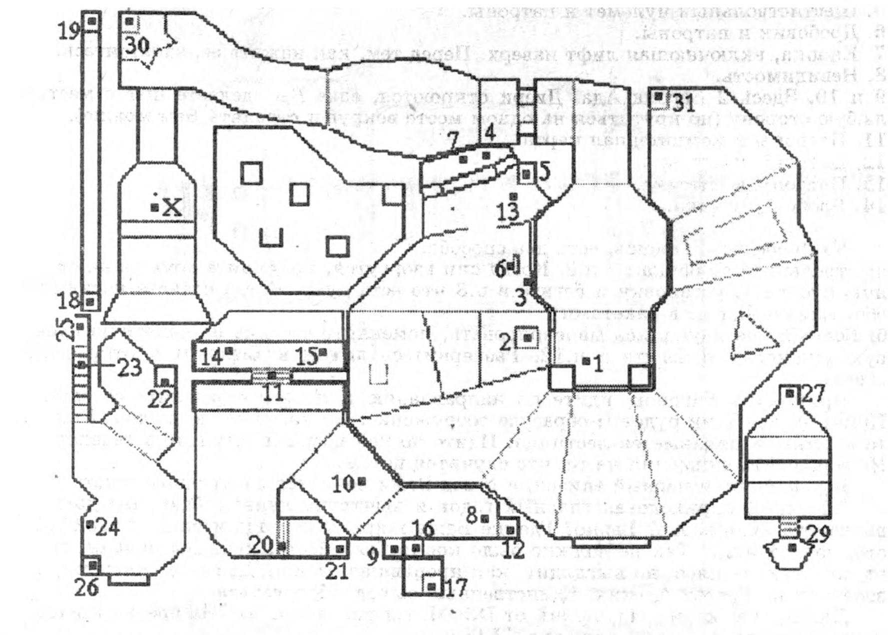
"По идее, оприходовав главных гадов и вычистив лунную базу, Вы должны выиграть. Ведь верно? Верно? Где же Ваша жирная награда и билет домой? Что это, черт возьми? Так не должно было кончиться! Место, куда Вы попали, воняет, как тухлое мясо, но выглядит, как пропавшая база на Деймосе. Кажется, Вы застряли на Брегах Адских. Единственный выход - прорваться.

Для продолжения ощущений от DOOM, сыграйте эпизод "На брегах Адских" и его поразительное продолжение, "Инферно".

ЭПИЗОД 2 - "НА БРЕГАХ АДСКИХ" (SHORES OF HELL)

1 карта - "Аномалия на Деймосе" (Deimos Anomaly)

х - где начинаете.
1. Синий ключ.
2. Броня 100%.
3. Поднимает столб с кнопками 6.
4. Секретная дверь.
5. Телепортер в 8.
6. Кнопки, открывают 4 и включают телепортер 5.
7. Красный ключ.
8. Сюда переносит пелепортер 5.
9. Кнопка опускает мост 10.
10. Подъемный мост.
11. Дверь, открываемая красным ключом.
12. Телепортер переносит в 13.
13. Сюда переносит телепортер 12.
14. Броня 200%.
15. Компьютерная карта.
16. Кнопка открывает доступ в 17.
17. Телепортер переносит в 18.
18. Сюда переносит телепортер 17.
19. Телепортер 17 (нажмите на череп, чтобы выйти).
20. Дверь, открываемая синим ключом.
21. Телепортер переносит в 22.
22. Сюда переносит телепортер 21.
23. Здесь всегда кто-то есть.
24. Кнопка поднимает лестницу в 23.
25. Кнопка включает телепортер в 26.

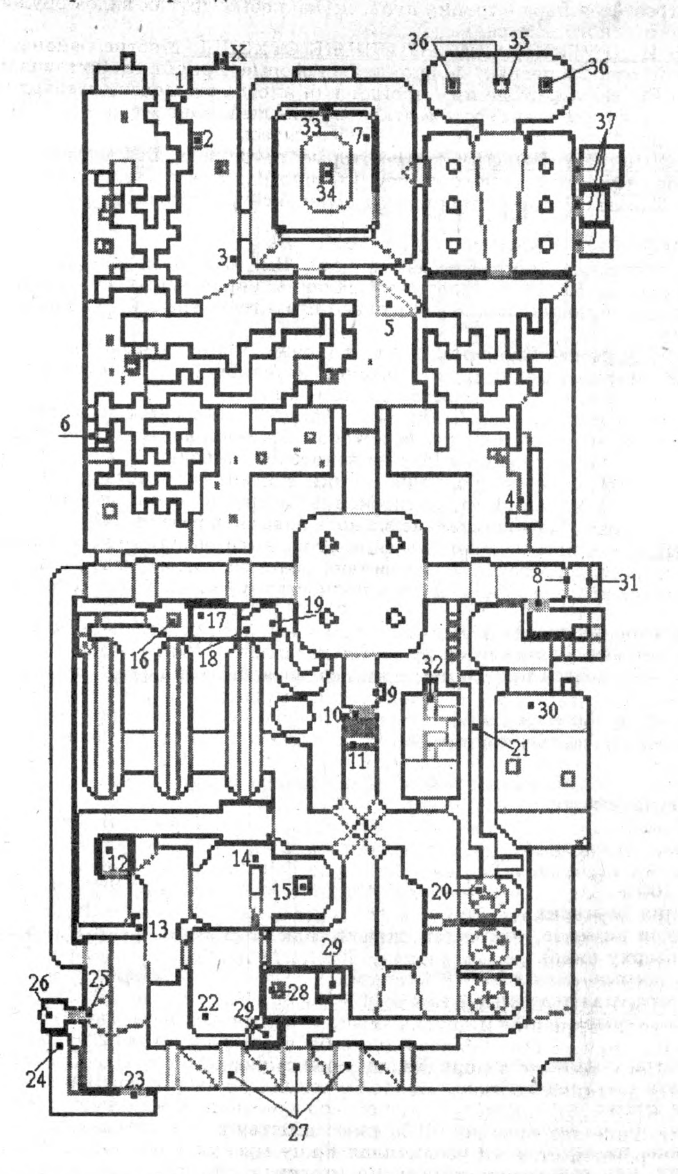


26. Телепортер переносит в 27.
27. Сюда переносит телепортер 26.
28. Стена, опускается при Вашем приближении. За ней всегда кто-то есть.
29. Выход.
30. Телепортер переносит в 31.
31. Сюда переносит телепортер 30.

2 карта - "Загрязненный район" (Containment Area)

x - где Вы начинаете.
1. Броня 100%.
2. Дробовик или дробь.
3. Рубильник опускает п.2.
4. Броня 100%.
5. Инъекция Берсерка.
6. Секретная комната, откроется, только если подойдете с северной стороны (т.е. по карте сверху вниз).
7. Дверь, открываемая желтым ключом.
8. Дверь, открываемая синим ключом.
9. Кнопка открывает п.10.
10. Дверь.
11. Лестница, поднимается при Вашем приближении.
12. Комната с чудовищами.
13. Броня 200%.
14. Кнопка, опускает колонну 15 (только один раз!).
15. Колонна, на которой лежит плазменное ружье.
16. Рюкзак, как только его возьмете, откроется п.17.
17. Комната с чудовищами.
18. Секретная дверь, за ней чудовища.
19. Секретная дверь и проход.

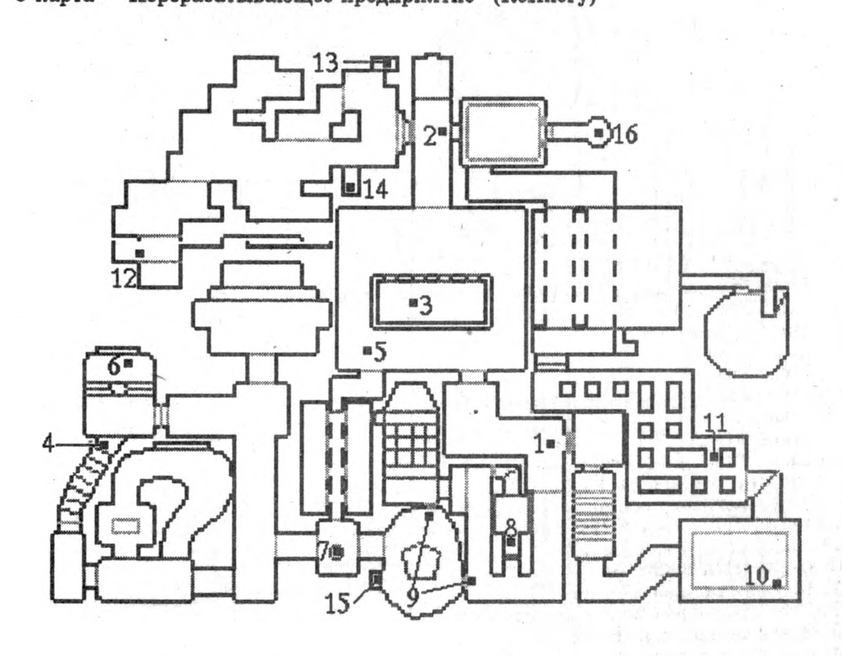
20. Если встать здесь, со временем платформа опустит Вас вниз и можно будет заскочить в секретный проход 21.



21. Секретный проход, много колб с зельем здоровья.
22. Броня 100%.
23. Дверь, открываемая красным ключом.
24. Кнопка, поднимающая мост в 25.

25. Подъемный мост.
26. Выход.
27. Движущиеся потолки. Сохраняйтесь! Преодолевайте их короткими перебежками.
28. Бензопила, когда возьмете ее из 29, попрут чудовища.
29. Комнаты с чудовищами.
30. Синий ключ.
31. Красный ключ.
32. Желтый ключ (мостик к ключу поднимается отдельными секциями, когда Вы ступаете на красное).
33. Кнопка опускает колонну 34.
34. Колонна с шестиствольным пулеметом.
35. Рюкзак, успейте схватить на бегу!
36. Кнопки, открывающие двери 37.
37. Комнаты с чудовищами.

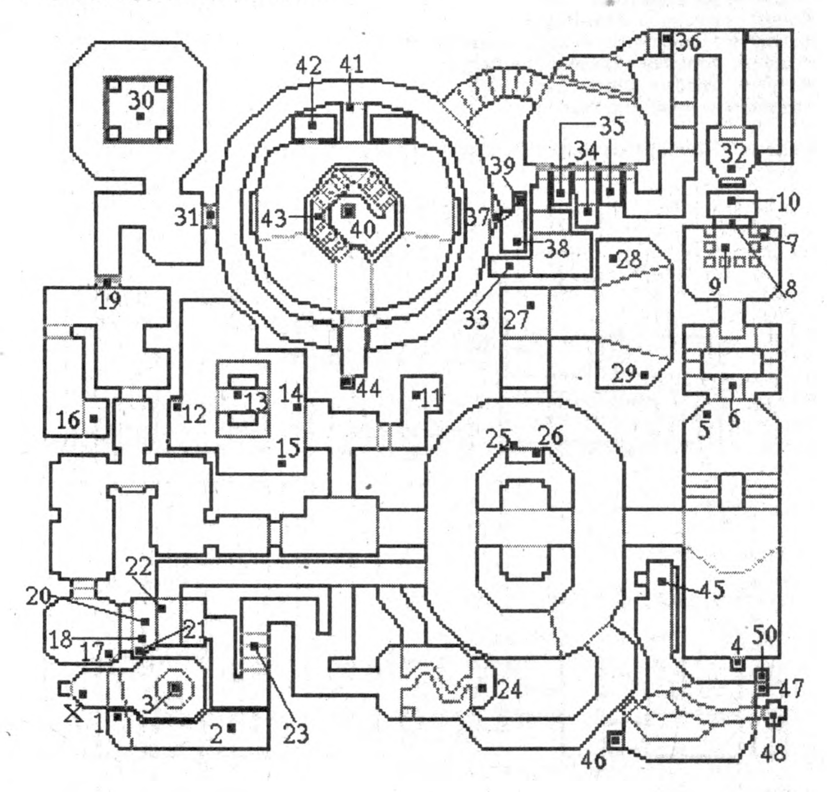
3 карта - "Перерабатывающее предприятие" (Refinery)



х - где Вы начинаете.
1. Дверь, открываемая синим ключом.
2. Из этого окна удобно пришить чудовищ, охраняющих выход.
3. Здесь всегда заперт хотя бы один какодемон.
4. Плазменное ружье.
5. Артифакт расплывчивости.
6. Синий ключ.
7. Здесь всегда дробовик.
8. Рюкзак.
9. Секретные двери (в одну сторону).
10. Артифакт расплывчивости.
11. Внимание, плохая освещенность.
12. Шестиствольный пулемет.

13. Ракеты.
14. Броня 100%.
15. Броня 200%.
16. Выход.

4 карта - " Лаборатория на Деймосе" (Deimos Lab)
х - где Вы начинаете.
1. Секретная дверь.
2. Патроны, дробовик, аптечки.



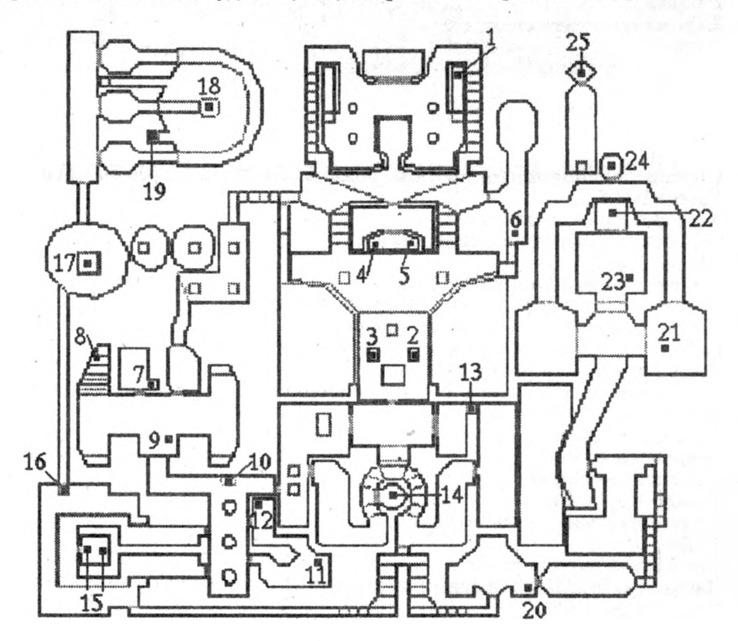
3. Телепортер в 4.
4. Телепортер в 3.
5. Кнопка, опускает лифт 6.
6. Лифт.
7. Если встать здесь, ограда опустится.
8. Чудовища.
9. Компьютерная карта, броня 100%.
10. Патроны и дробь.
11. Эта комната сначала закроется. В ней шестиствольный пулемет, патроны и артифакт расплывчивости.
12. Кнопка, опускает барьер 14.
13. Если выстрелить в это место, дверь в 11 откроется.
14. Барьер поднимется, когда Вы войдете во внутрь этой комнаты.

15. Броня 100%.
16. Рюкзак.
17. Кнопка опускает лифт 18.
18. Лифт.
19. Дверь, открываемая синим ключом.
20. Синий ключ.
21. Кнопка опускает барьер 22.
22. Барьер.
23. Движущиеся потолки.
24. Противорадиационный костюм, ракеты, энергетические батареи.
25. Броня 100%.
26. Артифакт расплывчивости.
27. Секретная комната с чудовищами.
28. Сфера души.
29. Противорадиационный костюм.
30. Желтый ключ (осторожно, движущийся потолок).
31. Дверь, открываемая желтым ключом.
32. Склад, берегитесь движущегося потолка при входе.
33. Здесь за бочками броня 200%.
34. Аптечка и патроны, как только подойдете к ним, откроются двери 35.
35. Комната с чудовищами.
36. Секретная дверь.
37. Секретная дверь.
38. Плазменное ружье.
39. Телепортер в 40.
40. Сюда переносит телепортер 39.
41. Лифт.
42. Комнаты с чудовищами.
43. Лестница, для прохождения которой нужно нажимать кнопки.
44. Телепортер в 45.
45. Телепортер в 44.
46. Сфера души.
47. Кнопка поднимает мост. Чтобы добраться до сферы души, откройте дверь к выходу у п.48.
48. Выход.
50. Телепортер 44.

5 карта - "Командный центр" (Command Center)

x - начало.
1. Секретные комнаты с чудовищами.
2. Колонна с компьютерной картой (опустится при Вашем приближении).
3. Колонна с шестиствольным пулеметом.
4. Инъекция Берсерка.
5. Рюкзак.
6. Броня 100%.
7. Кнопка включает тетепортер в п.8.
8. Телепортер, который в конечном итоге приведет Вас в п.25.
9. Усилитель света.
10. Сюда не вставать. Радиация - опасно для здоровья.
11. Артифакт расплывчивости.
12. Броня 100%.
13. Бензопила.
14. Секретная комната с чудовищами, открывается при Вашем движении мимо. В этой комнате противорадиационный костюм.
15. Кнопки.
16. Секретная дверь.
17. Барон Ада в клетке.
18. Плазменное ружье.
19. Телепортер в x.
20. Противорадиационный костюм.
21. Здесь всегда хотя бы 1 какодемон.

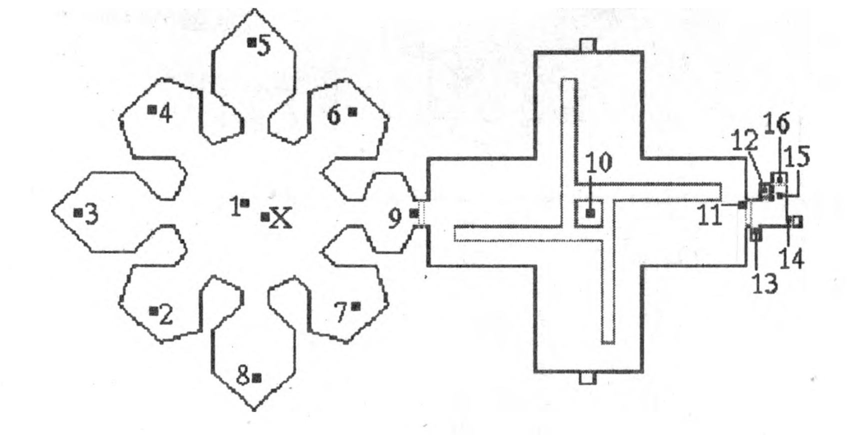
22. Секретная комната с чудовищами, открывается при Вашем приближении.



23. Броня 200%.
24. Выход на следующий уровень (но мы выходим в п.8).
25. Выход в карту "Крепость Тайны".

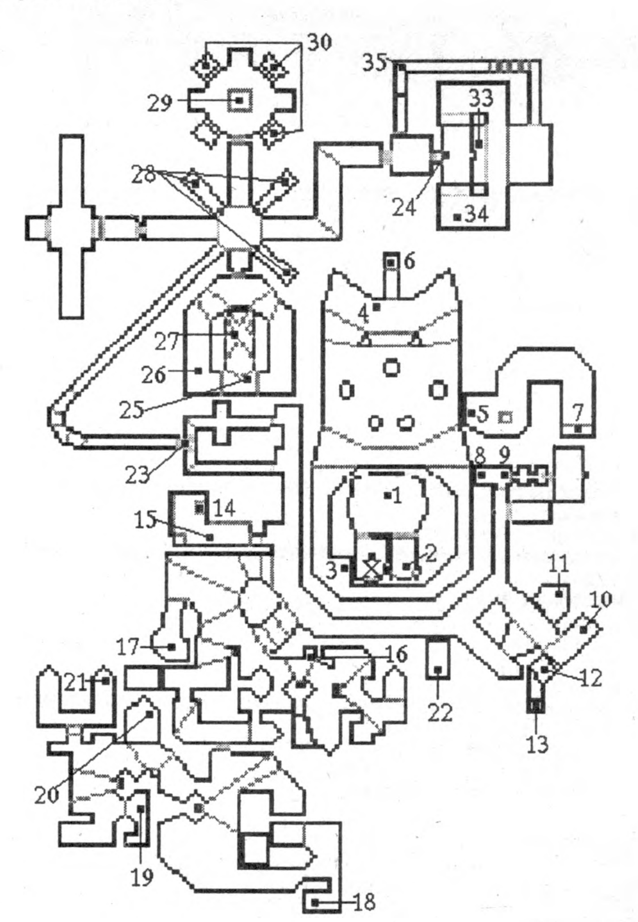
6 карта - "Крепость Тайны" (Fortress Of Mystery)

x - где Вы начинаете.
1. Броня 200%.
2. Компьтерная карта.
3. Рюкзак.
4. Шестиствольный пулемет.
5. Плазменное ружье.
6. Ракетная пусковая установка.
7. Дробовик.
8. Бензопила.
9. Дверь, за ней какодемоны.
10. Сфера жизни.
11. Кнопка открывает п.12.
12. Синий ключ.
13. Дверь, открываемая синим ключом. Красный ключ.
14. Дверь, открываемая красным ключом. Желтый ключ.
15. Дверь, открываемая желтым ключом.
16. Выход.



7 карта - "Залы Проклятых" (Halls Of The Damned)
х - где Вы начинаете.
1. Ракетная пусковая установка.
2. Кнопка, поднимает пол впереди. Пройдите к п.6 и откроется дверь в п.3.
3. Секретная дверь.
4. Кнопка, открывает 5.
5. Секретная дверь.
6. Инъекция Берсерка.
7. Кнопка открывает 8.
8. Секретный проход.
9. Дверь, открываемая синим ключом. За ней - двери, открываемые красным и желтым ключами. За ними выход.
10. Синий ключ, как возьмете его, откроются 11, 12.
11. Секретная комната с чудовищами.
12. Секретная комната с чудовищами.
13. Бензопила.
14. Усилитель света.
15. Броня 100%.
16. Рюкзак.
17. Броня 200%.
18. Плазменное ружье.
19. Красный ключ.
20. Артифакт расплывчивости.
21. Усилитель света.
22. Секретная комната с чудовищами. Она откроется, когда Вы будете в районе 23.
23. Кнопка, открывает секретную дверь.
24. Дверь, открываемая желтым ключом.
25. Желтый ключ.
26. Артифакт расплывчивости.
27. Усилитель света.
28. Секретные комнаты с чудовищами. Они откроются, когда Вы будете в районе п.25-27.
29. Артифакт расплывчивости, броня 100%.
30. Комнаты с чудовищами, откроются, когда Вы возьмете что-нибудь в п.29.
31. Шестиствольный пулемет, как войдете сюда-откроется 32.
32. Секретная комната с чудовищами, на стене кнопка, открывающая вход. Осторожно при выходе, движущиеся потолки!

33. Кнопка опустит Вас вниз.



34. Сфера души.
35. Компьютерная карта.

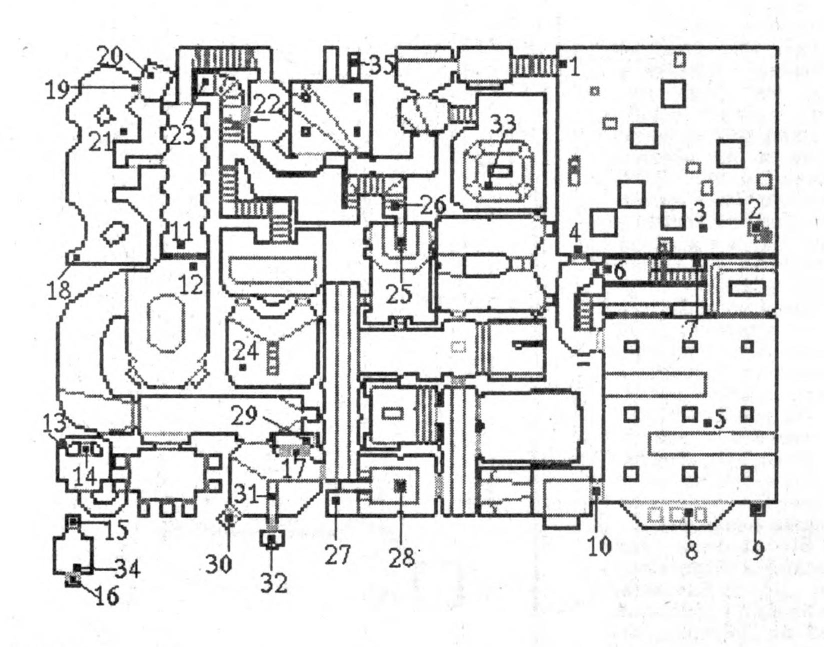
8 карта - "Нерестовые чаны" (Spawning Vats)

Внимание! Для успешного прохождения следующей за этой карты, Вам необходимо беречь патроны к пулемету и дробовику. Плазменное ружье Вы можете использовать со спокойной совестью.

x - где Вы начинаете

1. Эта дверь закроется за Вашей спиной и откроется, когда Вы убьете всех чудовищ
2. Артифакт неуязвимости.
3. Инъекция Берсерка.
4. Кнопка опускает барьер.
5. Здесь хотя бы 1 какодемон.
6. Кнопка открывает 7.

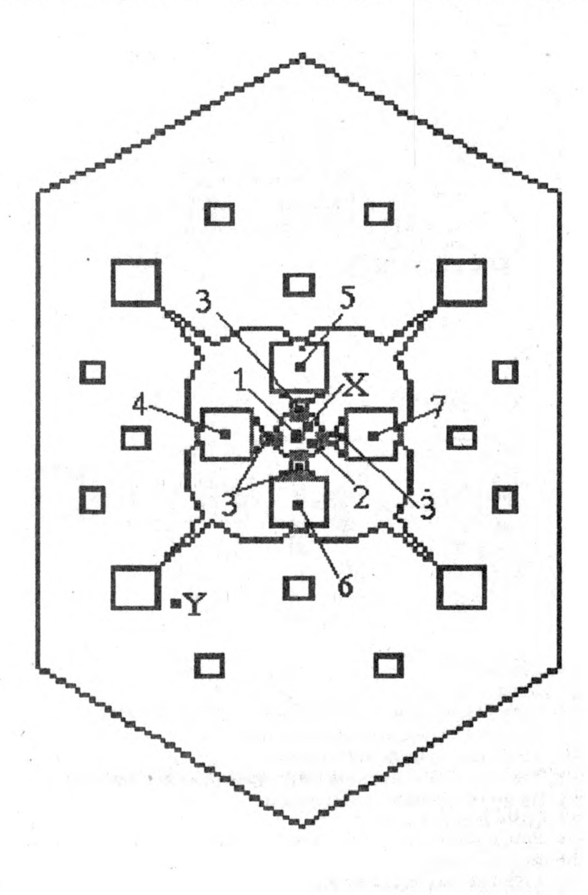
7. Секретная комната.
8. Артифакт расплывчивости, патроны, компьютерная карта.
8. Синий ключ.
9. Кнопка открывает 10.
10. Дверь.
11. Барон Ада.
12. Артифакт неуязвимости.
13. Ракетная пусковая установка.
14. Телепортер в 15.
15. Телепортер в 14.
16. Дверь, открываемая красным ключом.
17. Дверь, открываемая красным ключом.
18. Плазменное ружье.
19. Кнопка открывает 20.
20. Секретный склад, бензопила.
21. Броня 100%.
22. Дверь, открываемая синим ключом.
23. Шестиствольный пулемет.



24. Рюкзак.
25. Желтый ключ.
26. Взять желтый ключ можно, зайдя отсюда.
27. Кнопка опускает колонну 28.
28. Колонна и красный ключ.
29. Кнопка, при первом нажатии открывает 30, при втором - поднимает мост 31.
30. За этой дверью какодемон.
31. Подъемный мост.
32. Выход.
33. Броня 200%.
34. Кнопка открывает 35.
35. Сфера души.

9 карта - "Вавилонская Башня" (Tower Of Babel)
x - где Вы начинаете.
1. Броня 200%.
2. Столб с кнопками, поднимающими ступени 3.
3. Ступени.
4. Сфера души, ракеты (выходите через эту дверь).
5. Ракеты.
6. Сфера души ракеты.
7. Ракеты и ракетница.

Вам предстоит последний решительный бой с самым сильным противником во всей игре - кибернитическим Демоном-Владыкой. Он стреляет и маневрирует намного лучше Вас. Кроме этого, его жизненная сила раз в 10 провосходит Вашу. Для победы Вам необходимо применить старый китайский маневр "изматывание противника бегом". Как только демон заметит Вас, бегите прочь и займите место в Y. Прямо перед Вами будет щель между углом основного здания и крадратной колонной. Вот в эту-то щель Вам и надо стрелять, как в амбразуру дота. При этом Вам придется использовать пулемет и дробовик, так как ракеты и плазма через щель не проходят. Итак, дождитесь, пока демон пройдет мимо щели и выстрелите. Стреляйте до тех пор, пока не убьете его (Вам придется выпустить все 400 патронов пулемета и около шестидесяти зарядов из дробовика). Имейте в виду, что рано или поздно демону наскучит получать порцию свинца и он обойдет колонну вокруг. Бегите к следующей колонне и опять вставайте у щели. Да, и последнее замечание: не стойте слишком близко к щели, иначе ударная волна от взрывов ракет демона Вас достанет. Кроме того, когда Вы стоите недалеко от щели, Вы можете вовремя заметить, когда демон решит Вас обойти.



После Вашей победы появится текст следующего содержания:

"Вы сделали это! Ужасный кибернетический Демон-Владыка, правивший пропавшей базой на Деймосе, повержен и Вы торжествуете. Но...где же Вы? Вы подбираетесь к краю луны и бросаете взгляд вниз, чтобы узреть жуткую правду. Деймос плывет над самим Адом! Вам никогда не доводилось слышать, чтобы кому-нибудь удалось сбежать

из Ада, но Вы заставите гадов пожалеть, что они вообще услышали о Вас! Вы быстро спускаетесь по веревке вниз на поверхность Ада.

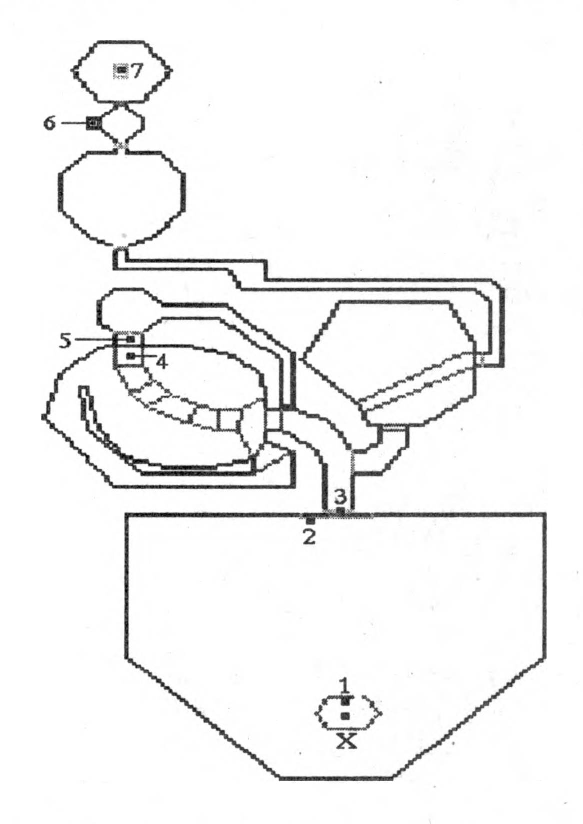
Теперь вперед к завершающей главе DOOM - "Иферно".

3 ЭПИЗОД - ИНФЕРНО (Inferno)

1 карта - "Адская Застава" (Hell Keep)

x - где Вы начинаете.

1. Кнопка, поднимающая Вас на поверхность.
2. Кнопка, открывающая 3.
3. Дверь.
4. Дробовик. Схватив его, продолжайте бежать вперед к п.5, пока не опустилась лестница 5. Иллюзорная стена.
6. Секретная дверь, за ней ракетная пусковая установка.
7. Выход.

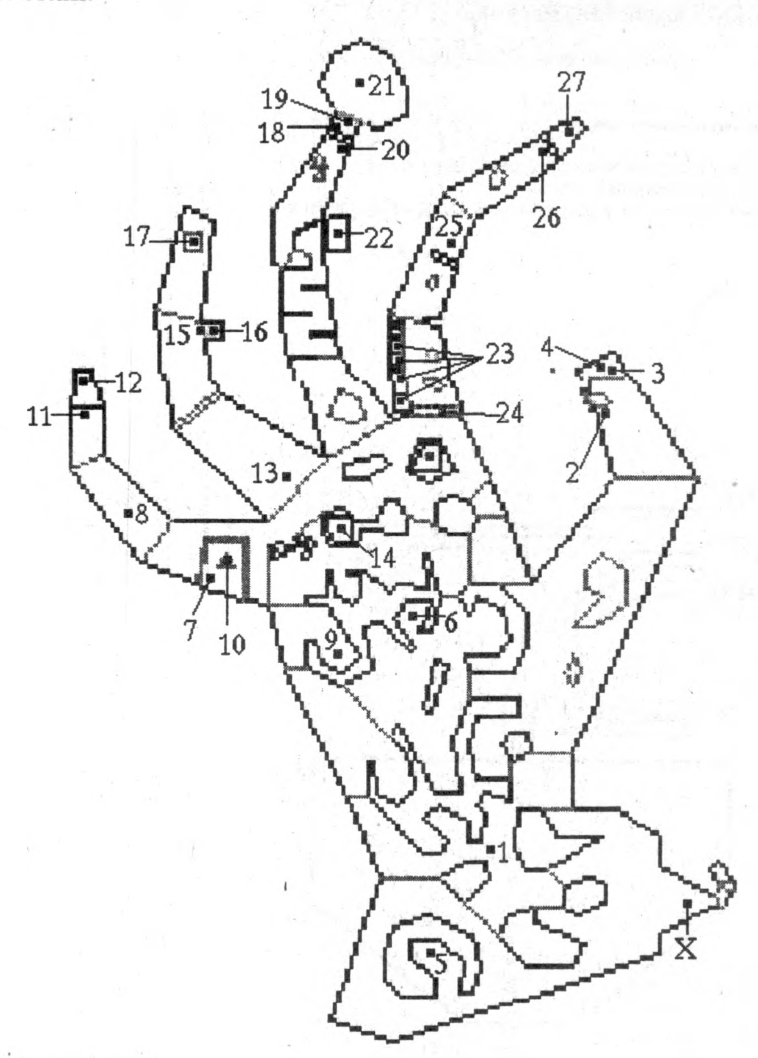


2 карта - "Трясина отчаяния" (Slough Of Despair)

x - где Вы начинаете.

1. Броня 100%.
2. Если пробежать через это место, опустится барьер в п.3.
3. Барьер.
4. Шестиствольный пулемет.
5. Какодемон.

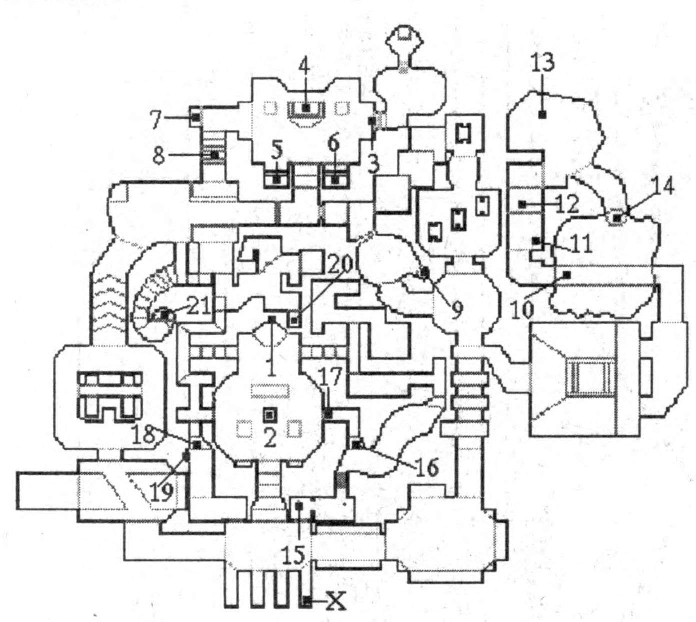
6. Ракетная пусковая установка.
7. Здесь стены опустятся, когда Вы пройдете в районе 8, и на Вас из п.7 нападет какодемон.
8. Стены.



9. Броня 200%.
10. Кнопка отрывает 11.
11. Секретная дверь.
12. Компьютерная карта, синий ключ.
13. Эта стена опустится при Вашем приближении. За ней заблудшие души.
14. Секретная комната, плазменное ружье.
15. Дверь, открываемая синим ключом.

16. Кнопка, опускает барьер на пути к 17.
17. Выход.
18. Кнопка, открывает проход к 19.
19. Сфера души.
20. Кнопка открывает 21.
21. Секретная комната, ракеты. Берегитесь призраков.
22. Секретная комната с чудовищами, откроется после прохождения п.18-21.
23. Сержанты с дробовиками.
24. Эта дверь временно закроет Вам выход.
25. Какодемон.
26. Кнопка открывает проход в 27.
27. Какодемон, ракеты, энергобатареи.
28. Секретная комната с чудовищами, открывается, когда Вы будете бродить где-то между п.18-23, в этой комнате еще ракеты и батареи.

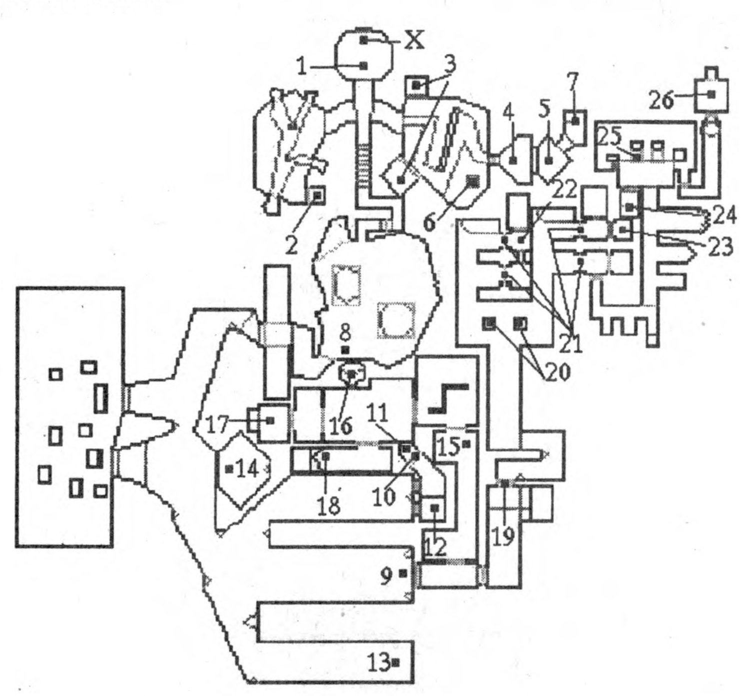
3 карта - " Жилище демонов" (Pandemonium)
x - где Вы начинаете.



1. Кнопка опускает колонну 2.
2. Колонна с дробовиком.
3. Дверь, открываемая синим ключом.
4. Если встать здесь, откроется 5.
5. Секретная комната, компьютерная карта.
6. Секретная комната с чудовищами открывается при Вашем приближении.
7. Кнопка поднимает лестницу 8.
8. Лесница ведет к броне 200%.
9. Шестиствольный пулемет.
10. Один какодемон.
11. Рубильник поднимает 12.
12. Мост и чудовища.
13. Рюкзак, броня 100%, ракетная пусковая установка.

14. Инъекция Берсерка.
15. Синий ключ.
16. Лифт наверх.
17. Броня 200%.
18. Лифт.
19. Кнопка управляет лифтом 18.
20. BFG 9000.
21. Артифакт неуязвимости.
22. Выход.

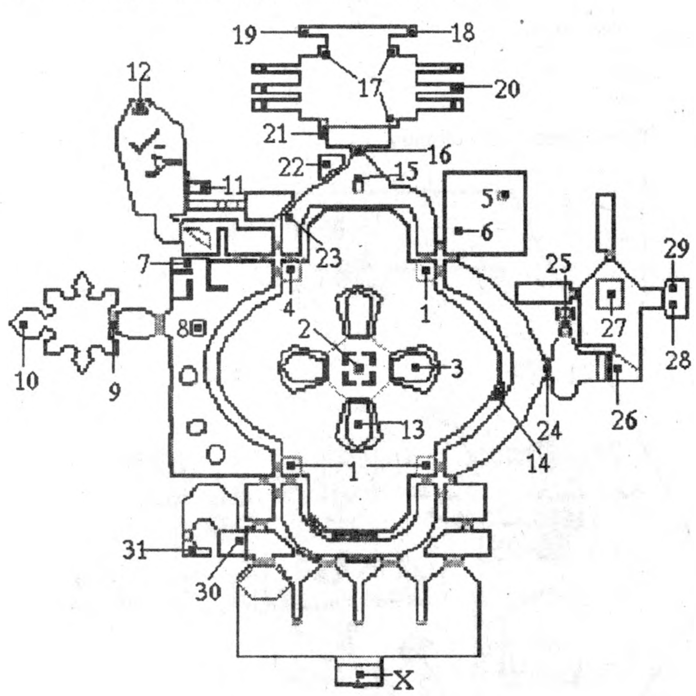
4 карта - "Дом боли" (House Of Pain)
x - где Вы начинаете.



1. Броня 100%, ракетная пусковая установка.
2. Склад.
3. Комната с какодемонами.
4. Броня 200%, инъекция Берсерка, как только войдете сюда, откроется 5.
5. Секретная комната с чудовищами.
6. Телепортер в 7.
7. Телепортер в 6.
8. Рычаги, нажмите крайней справа.
9. Дверь, открываемая синим ключом.
10. Какодемон.
11. Кнопка.
12. Броня 100%.
13. Синий ключ.
14. Комната, откроется после того, как возьмете синий ключ.
15. Артифакт расплывчивости.

16. Кнопка открывает доступ к BFG 9000.
17. Сфера души.
18. Комната с чудовищами, открывается при Вашем приближении.
19. Чтобы войти в дверь, пройдите по синему полю, когда дверь откроется, беги-те.
20. Колонны с кнопками. Нажатие комбинаций этих кнопок откроет двери 21.
21. Секретная дверь, за ней склад.
22. Желтый ключ.
23. Синий ключ.
24. Кнопка открывает доступ к броне 200%.
25. Рубильник, нажмите.
26. Выход.

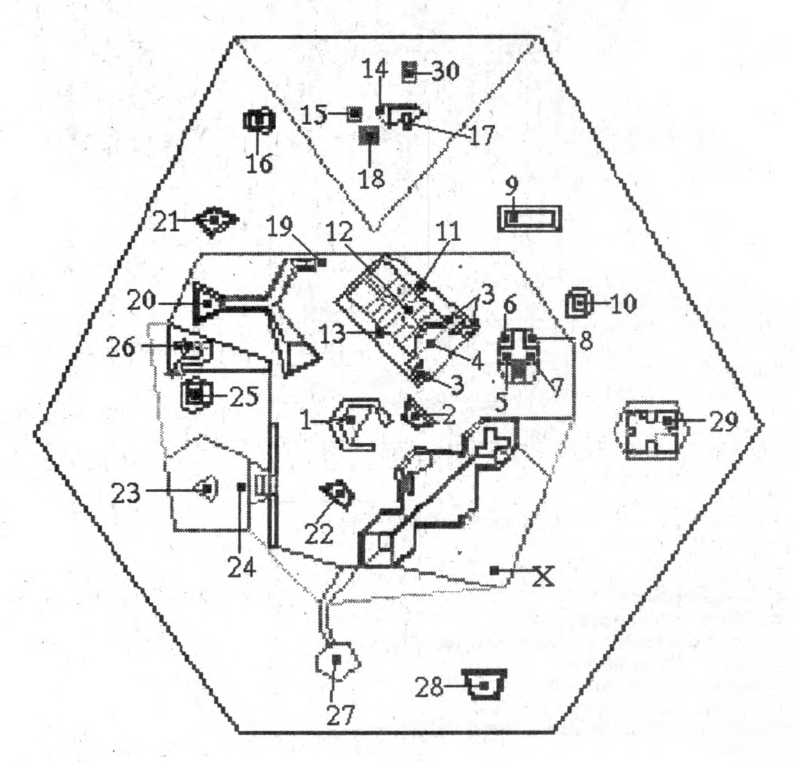
карта 5 - " Богохульный собор" (Unholy Cathedral)



x - где Вы начинаете.
1. Телепортеры переносят в 2.
2. При первом попадании сюда откроется дверь 3.
3. Комната с чудовищами.
4. Телепартер переносит в 5.
5. Телепартер переносит в 4.
6. Артифакт расплывчивости, инъекция Берсерка.
7. Какодемон.
8. Колонна.
9. Эта дверь закроется за Вами.
10. Сфера души, плазменное ружье, кнопка, открывающая п.9.
11. Противорадиационный костюм.
12. Телепортер переносит в 2 (теперь откроется дверь в 13).

13. Какодемон, желтый ключ.
14. Секретная дверь за ней бензопила и сфера души.
15. Если пройти через эту колонну, откроется 16.
16. Дверь.
17. Кнопки открывают двери и опускают 18 и 19 (берегитесь, движущиеся потолки).
18. Шестиствольный пулемет.
19. Синий ключ.
20. Ракетная пусковая установка.
21. Телепортер в 5.
22. Секретная комната с чудовищами, открывается после прохождения п.17-20.
23. Секретная дверь.
24. Дверь, открываемая синим ключом.
25. Выход.
26. Эта дверь закроется за Вами.
27. Из этого телепортера попрут чудовища, применяйте BFG 9000.
28. Амуниция, BFG 9000.
29. Кнопка открывает 26.
30. Секретная дверь.
31. Усилитель света.

6 карта - "Гора Эребус" (Mt.Erebus)



x - где Вы начинаете.
1. Броня 100%.

2. Артифакт неуязвимости.
3. Черти в клетках.
4. Синий ключ.
5. Телепортер в 6.
6. Дробь.
7. Телепортер в 8.
8. Плазменное ружье и батареи.
9. Противорадиационный костюм, какодемон.
10. Противорадиационный костюм, заблудшие души.
11. Батареи.
12. Инъекция Берсерка.
13. Телепортер в 14.
14. Уступ.
15. Бензопила (прыгайте).
16. Противорадиационный костюм, сфера души.
17. Телепортер переносит в 4.
18. Телепортер переносит в 19 (одновременно поднимает колонну с бензопилой).
20. Кнопка открывает проход рядом с п.19.
21. Противорадиационный костюм и компьютерная карта.
22. Какодемоны (откроются после п.19-20).
23. Шестиствольный пулемет, дробовик, ракетная пусковая установка.
24. Артифакт неуязвимости.
25. Сфера души.
26. Выход на следующую карту (но мы пойдем через п.30).
27. Склад боеприпасов. Осторожно, тропинка опускается под воду!.
28. Броня 200%.
29. Противорадиационный костюм (чтобы добраться до него, нажмите на все черепа).
30. Переход на секретную карту (а вот, как до него добраться, додумайтесь сами - не все же мне Вам разжевывать).

7 карта - "Садок демонов" (Warrens)

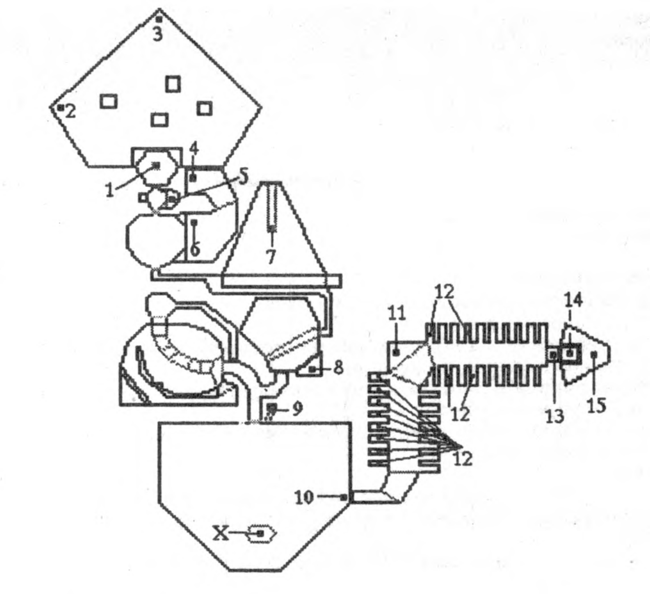
x - где Вы начинаете.

Теперь все пойдет, как для карты 1. До тех пор, пока не доберетесь до п.1.

1. Опускает стены впереди.

Y- здесь стоит кибернетический ДЕМОН-ВЛАДЫКА.

2. Артифакт невидимости.
3. Артифакт неуязвимости.
4. Противорадиационный костюм, шестиствольный пулемет, инъекции Берсерка.
5. Два какодемона.
6. Барон Ада.
7. Кнопка опустит полку вниз, на полке амуниция и артифакт неуязвимости.
8. Два какодемона, плазменное ружье.
9. Дверь открываемая красным ключом, за ней выход.
10. Телепортер переносит в 11.
11. Три какодемона.
12. Здесь в каждой ячейке сержанты с дрообовиками.
13. Красный ключ, как возьмете его, откроется 14.
14. Один Барон Ада, как войдете в 14, откроется 15.
15. Три Барона, сфера души.



8 карта - "Лимб" (Limbo)

Limbo от лат.limbus (кайма), по католической традиции, преддверие Ада, где пребывают невинные, но не просвещенные благодатью христианской веры души).

x - где Вы начинаете.

1. Здесь рюкзак.
2. Двери, открываемые синим ключом.
3. Секретная комната с чудовищами, броня 200%, открывается при прохождении Вами мимо.
4. Броня 100%.
5. Синий ключ, как возьмете его, из 6 попрут твари.
6. Кнопки, открывают 7.
7. Два какодемона, сфера души, ракетная пусковая установка.
8. Кнопка, опускает стену 9 на короткое время.
9. Стена.
10. Поднимает мост 11.
11. Подъемный мост.
12. Дверь открываемая красным ключом.
13. Здесь заперт какодемон.
14. Здесь находятся противорадиационные костюмы.
15. Ракеты.
16. BFG 9000, телепартер в 6.
17. Телепортер в 6.
18. Красный ключ.
19. Кнопка открывает все красные двери.

Теперь порядок следования:

Идите в 17

Затем в 21 (оттуда попадете в 22) нажмите кнопку 23

Затем в 22, которая перенесет Вас в 21

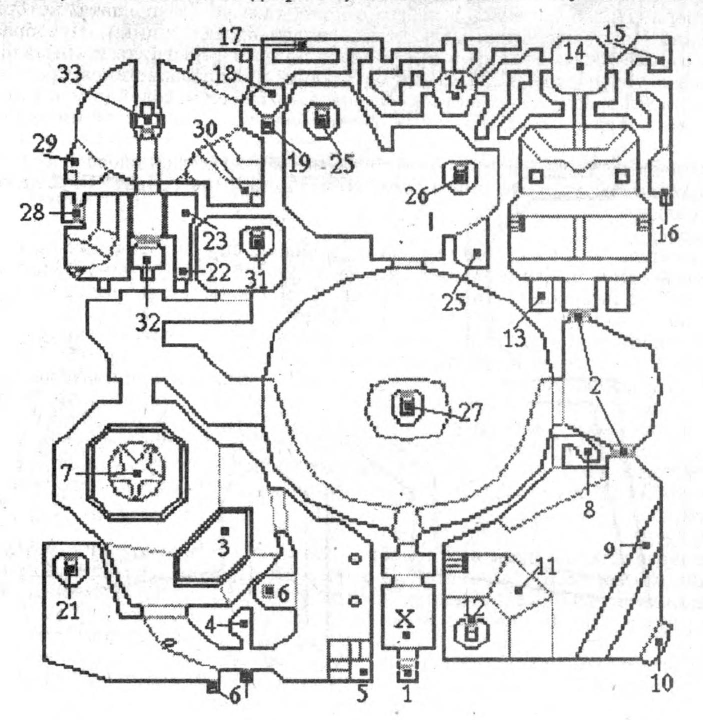
Теперь в 14

Идите в 16

Идите в 24, возьмите противорадиационный костюм

Идите в 25, он отправит Вас в 29, нажмите кнопку, вернитесь

Идите в 26, он отправит Вас в 30, возьмите желтый ключ
Идите в 27, потом к желтой двери 28, нажмите там кнопку



Идите в 31, он переправит Вас в 32, оттуда идите в 33
33. Выход.

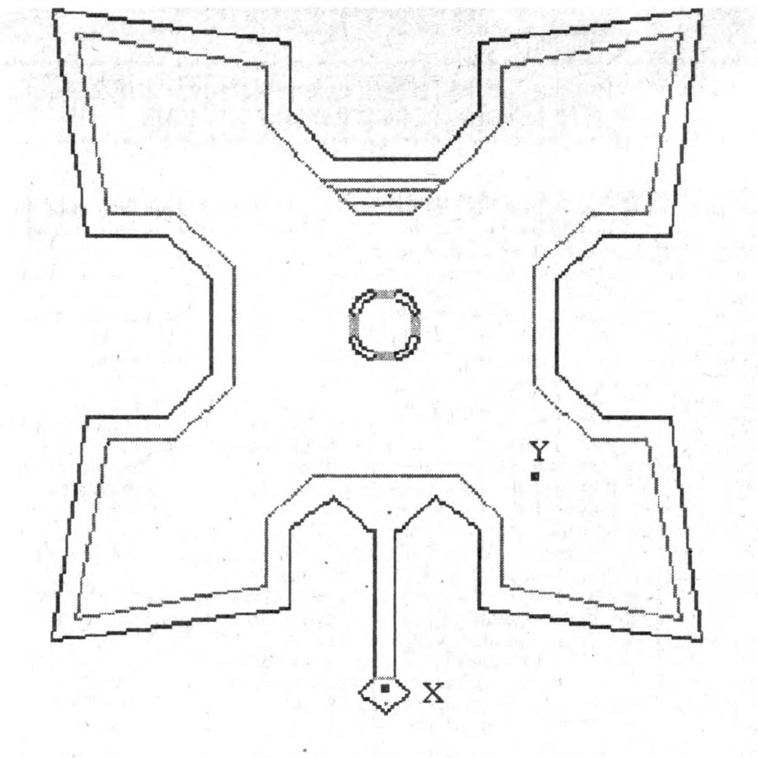
9 карта - "Разделение" (Dis)

x - где Вы начинаете.

Y - здесь притаился паукодемон. Используйте против него BFG 9000. Вам нужно сделать два-три точных выстрела. На какодемонов внимание не обращайте. Как только паукодемон умрет, перед Вами появится текст следующего содержания:

"Мерзкий паукодемон, руководивший захватом лунных баз и вызвавший сколько смертей, отдал концы навсегда. Открывается тайная дверь и Вы входите вовнутрь. Вы оказались чересчур круты для Ада (каково, а?), и теперь Ад наконец-то играет честно - ибо Вы выходите из двери и видите зеленые поля Земли. Наконец дома.

Вам интересно, что происходило на Земле, пока Вы сражались с вырвавшимися на свободу силами зла. Все-таки хорошо, что никакое порождение Ада не могло пройти через эту дверь вместе с Вами..."



Далее - классический конец американского фильма ужасов.

Поздравляю, Вы успешно закончили игру.

КОДЫ РЕЖИМА ОТЛАДКИ

Для тех, кому трудно пройти игру (или отдельные ее участки), я называю секретные коды.

IDDT - показывает всю карту района. При повторном нажатии показывает все предметы в данном районе (чудовищ, амуницию, оборудование, трупы и т.д.). Следующее нажатие выключает режим и перед Вами снова обычная карта.

IDDQD - режим бога.

IDKFA - полная амуниция (но без рюкзака) ко всем видам оружия, броня 200%

IDSPISPOPD - можете ходить сквозь стены, но не можете подбирать предметы на полу. Повторное введение этого кода отключает его.

IDBEHOLD - выдает Вам следующие вещи:

R - противорадиационный костюм
I - частичная невидимость
V - неуязвимость
A - полная карта района
L - усилитель света
S - инъекция Берсерка.

IDCLEV плюс номер эпизода плюс номер карты - перебрасывает в указанную карту указанного эпизода

IDMYPOS - печатает Ваши координаты

IDCHOPPERS - выдает Вам бензопилу

FURY OF THE FURRIES

Фирма - KALISTO. Год выпуска - 1993
Монитор - VGA. Размер - 7.4 Mb

Когда-то давным-давно на одной из планет бескрайней вселенной жило племя маленьких забавных мохнатых колобков. И все было бы хорошо, если бы темные силы не решили прибрать эту планету к рукам. Злой волшебник захватил короля планеты и принцессу. Кто же может помочь?

Спасение пришло из космоса с далекой колонии. Четыре отважных колобка прилетели как, только узнали о случившемся.

Корабль приземлился на центральном острове, где и находится центр управления планетой. Где же спрятали короля и принцессу? Известно только то, что сам злой волшебник прячется в подводном дворце недалеко от острова. Уничтожить этот дворец можно только, сломав гироскоп.

И вот, узнав необходимую информацию, колобки пошли искать короля, принцессу, злого волшебника и загадочный механизм, спрятанный во дворце.

В пути им встречаются враги, оснащенные оружием, друзья, которые иногда помогают открыть двери. Дорога опасна: много ловушек, замаскированных под окружающий ландшафт опасных объектов, выключателей, приводящих в действие различные механизмы и установки.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ:

Непосредственно в игре Вы управляете только одним колобком из четырех. Каждый из них может что-то такое, чего не могут другие:

Желтый (коричневый на некоторых уровнях) может стрелять. Оружие универсальное: может стрелять очередями зарядов малой мощности, а также одиночными зарядами средней и большой мощности.

Зеленый может использовать веревку с присоской, цепляться за перекрытия, ветки деревьев, трубы и т.п. и подниматься вверх, уменьшая длину ("выбирая") веревки. Там, где нельзя толкнуть предмет - нет места, зеленый колобок может присосаться и оттащить предмет в другую сторону. Никто, кроме этого колобка, не может привести в действие транспортер.

Красный может пробивать стены и камни.

Синий может нырять и в подводном состоянии использовать оружие - пузырьки, выпускаемые очередью.

В процессе игры советую собирать "медальки" - желтенькие кружочки, когда их набирается 100 (индикация внизу справа на экране) - счетчик заработанных медалей обнуляется, но Вам добавляется одна жизнь (индикация там же).

На некоторых уровнях будут появляться большие кружочки с надписью "1up", это приз - добавляется жизнь.

В игре десять эпизодов, каждый из которых определяет место действий:

1. Desert - пустыня
2. Lagoon - лагуна
3. Forest - лес
4. Pyramid - пирамида
5. Mountain - горы
6. Factory - завод
7. Mountain - горы в городе
8. Village - крепость
9. Castle - дворец
10. Machine - механизм

Каждый эпизод состоит из десяти уровней, кроме последних двух эпизодов. При переходе на шестой уровень или на другой эпизод Ваше местонахождение в игре сохраняется, т.е. при потере всех жизней Вы можете начать игру либо с того эпизода, где потеряли все жизни, либо с шестого уровня эпизода, если до этого прошли пятый. Это касается всех эпизодов, кроме 9-го и 10-го.

Эпизод 9 не имеет четко выраженной уровневой основы, но фактически имеет 6 мест действий, а эпизод 10 состоит из одного уровня.

В игре есть также призовые уровни (длительностью, как правило, 20-30 секунд). Как найти некоторые из них описано, остальные поищите сами.

УПРАВЛЕНИЕ:

Клавишами курсора "влево" и "вправо" можно управлять направлением движения колобков. Используя эти же клавиши, можно управлять в какой-то мере движением во время прыжка, а также притормаживать движение, когда это необходимо.

Клавиша курсора "вверх" - прыжок. Пока Вы держите ее нажатой, высота прыжка колобка увеличивается на один кирпич после касания земли, но не более высоты трех кирпичей.

Клавиша курсора "вниз" - смена ("преобразование") действующего в данный момент колобка. Для того, чтобы произвести замену, необходимо нажать клавишу "вниз" - колобок распадется на мелкие частицы (кстати, в это время он неуязвим для пуль противника - этим можно пользоваться в процессе игры), затем с помощью клавиш "влево", "вправо" выбрать на находящейся внизу слева на экране картинке нужного колобка и нажать клавишу "пробел". Следует, однако, заметить, что выбрать можно только того колобка, который не черный (т.е. отсутствует на данном уровне).

Клавиша "пробел". Кроме описанной выше функции, для каждого колобка она выполняет свою роль:

- для желтого - "огонь". Если клавишу долго не удерживать - стрельба ведется короткими очередями зарядов малой мощности, если придержать клавишу, а затем отпустить, то мощность увеличится до средней, если придержать клавишу нажатой еще дольше - мощность будет максимальной;
- для зеленого - выброс веревки вверх, однако, если до перекрытия сверху высота очень велика, то длины веревки не хватит и колобок не станет ее выбрасывать. После прилипания веревки к перекрытию подняться вверх можно с помощью клавиши курсора "вверх";
- для красного - пробивания камня под колобком. Если необходимо разбить преграду справа или слева, необходимо одновременное нажатия клавиш соответствующего направления курсора и клавиши "пробел";
- для синего - стрельба под водой.

Клавиша "Esc" - принудительное окончание прохождения уровня (теряется одна жизнь).

Функциональная клавиша F10 - выход из игры к главному меню (теряются все жизни).

ОПИСАНИЕ ИГРЫ.

Перед игрой - демонстрация сюжета. Затем игрока просят набрать кодовое слово. Во взломанных версиях можно набрать, что угодно. Далее появляется меню: выбор языка подсказок (6 языков, в том числе английский). Подведите курсор к английскому (или др.) колобку и нажмите "ввод". Далее меню выбора игры.

Выбор игры - A,B,C,D или Новая игра. Если Вы хотите продолжить свою игру, то по названию эпизода напротив игры поймете, какая Ваша игра (или запомните сами, когда будете прекращать игру, в какую игру Вы играете). Подведите курсор к той игре, что Вы выбрали, и нажмите "пробел".

В этом же меню выбор наличия или отсутствия музыки и выбор (самая нижняя строка) типа музыки. Музыка может быть классической или современной.

1 ЭПИЗОД - DESERT (ПУСТЫНЯ)

Свое приключение колобки начинают в пустыне. Пустыня - чисто условно, потому что Вам встретятся пальмы, кусты, кактусы.

1 уровень

Прыгая с препятствия на препятствие, необходимо собрать медальки на всем уровне. Не прыгните случаянно на шипы - колобок лопнет и на одну жизнь станет меньше. Если Вы не можете допрыгнуть до какого - либо возвышения, то поищите неподалеку камень, череп или другое возвышение. Чтобы прыгнуть высоко и далеко, необходимо распрыгаться до максимальной высоты и в момент касания колобком земли или какой-нибудь другой опоры нажать клавишу направления прыжка.

2 уровень

Справа от колобка увидите преобразователь - расплывчатый столб, состоящий из цветных точек. Пройдите его - Вы получите возможность преобразиться в зеленого колобка. Преобразуйтесь в зеленого колобка (см. выше, как это сделать). Подцепитесь к потолку и, раскачиваясь влево-вправо, отпуская и выбрасывая веревку, переместитесь на второй этаж (подняться туда можно с помощью веревки или встав на камень в правой части первого этажа). На втором этаже левее места, где колобок поднимется, Вы увидите знак с изображением черепа - это "опасность". В данном месте кирпич, находящийся через кирпич от знака, проваливается на первый этаж, если на него наступить.

3 уровень

С помощью красного колобка пробить дорогу вниз (разбить кирпичи). Если кирпич снизу не разбивается, пробуйте разбить кирпичи, находящиеся слева и справа. На втором (нижнем) этаже забрать медаль слева, подойти к пауку (только не становитесь прямо под пауком, а то он уничтожит колобка), дождаться, когда паук прыгнет и, когда он начнет подниматься вверх к центру паутины, пробегите под ним в правую часть этажа. Там заберите вторую медаль. Можно пробить дорогу с первого на второй этаж и в правой кладке, но в этом случае, чтобы забрать медаль, находящуюся в левой части этажа, придется проходить дважды под пауком - к медальке и обратно (не искушайте судьбу). Далее опуститесь на этаж ниже (3-й) и преобразуйтесь в синего колобка. Подойдите по горке к воде и нырните вниз. Убейте 2-х рыб пузырьками на 3-м этаже и 1 рыбу - на 4-м.

На этом уровне есть призовой подуровень, на котором можно подсобирать медальки. Чтобы его найти, сделайте следующее: нырните на дно 4-го этажа, подплывите к левому краю, поднимитесь до уровня 6-го снизу кирпича стены, развернитесь на него и в упор расстреляйте пузырьками (характерный признак нужного камня - его мигание при попадании пузырьков). Вплывите в образовавшуюся нишу - Вы окажетесь на призовом уровне. После прохождения призового уровня Вы окажетесь на том же самом месте, где в него входили. Вообще, в игре можно только один раз пройти конкретный призовой уровень. Т.е., если Вас убили на уровне, у Вас еще остались жизни и Вы дошли опять до призового уровня, то он Вам уже не откроется.

Далее, опуститесь на 5-й этаж и, собирая медальки, идите влево, где и находится выход.

4 уровень

Преобразуйтесь в зеленого колобка, подойдите к транспортеру на потолке и подцепитесь с помощью веревки к двигающейся тележке - она перенесет Вас над шипами. Спрыгните с тележки в конце транспортера, подцепитесь к потолку и передвигайтесь поверху, раскачиваясь, отпуская и применяя веревку. Это необходимо, чтобы избежать встречи со скорпионом, расхаживающим внизу. Далее двигайтесь вправо, поднимитесь на платформу к пальме справа, преобразуйтесь в красного колобка и пробейте левее пальмы кирпич. Спуститесь вниз и соберите медальки, затем преобразуйтесь в зеленого колобка, поднимитесь вверх и еще выше - к потолку. Раскачиваясь, соберите медальки и запрыгните на 2-й этаж влево. Не торопитесь, влево двигайтесь аккуратно - очень много опасных шипов. В левой части второго этажа поднимитесь к выходу.

5 уровень

Преобразуйтесь в красного колобка. Под пальмой разбейте кирпич и спуститесь вниз. Соберите медальки и часы (которые добавляют время на прохождение уровня). С помощью телепортации (четыре мигающие звездочки, ограничивающие объем, размером с маленький кирпич) перенеситесь на пальму. Не прыгайте сразу вправо с пальмы на шипы, лучше сначала опуститесь опять через пролом вниз, преобразуйтесь в зеленого колобка и спокойно прицепитесь веревкой через пролом к листьям пальмы. Поднимитесь наверх и, раскачавшись, прыгните вправо. Далее путь надо проходить методом раскачки, цепляясь от навеса к навесу к выходу.

6 уровень

Прыгая вверх, поднимитесь и прыгните через преобразователь - Вы получите возможность преобразоваться в зеленого колобка. Преобразуйтесь в него и методом раскачки переберитесь через шипы. В правой части этажа двигаются кирпи-

чи, запрыгните на кирпич - и сразу к выходу, не останавливаясь. Если остановитесь на кирпиче, двигающимся вниз, - считайте, что жизнь потеряли.

7 уровень

Поднимитесь на горку, преобразуйтесь в красного колобка и в месте, где заметен сдвиг почвы (направление показывает стрелка), пробейте путь вниз - Вы окажетесь на призовом уровне. После его прохождения поднимитесь как можно выше, преобразуйтесь в синего колобка и прыгните через преобразователь в бассейн - там расстреляйте в левом нижнем углу с помощью пузырьков кирпич, вплывите в нишу и Вы окажетесь на еще одном призовом уровне. После его прохождения поднимитесь на правый берег, преобразуйтесь в зеленого колобка, запрыгните на козырек сверху и зайдите в телепортацию - Вы окажетесь в правой части игрового уровня. Прыгая вниз с козырька, на котором оказались, нажмите курсор "вправо" и, когда окажетесь под козырьком, прицепитесь веревкой (если Вы этого не сделаете - упадете на кактус). Заберите справа от кактуса жизнь, прицепитесь с помощью веревки к карнизу, переберитесь к его левому краю и с раскачки запрыгните на платформу к выходу.

8 уровень

Используя пробивные возможности красного колобка, расчистить путь под пальмой вниз, пройти через преобразователь, подняться на горку, зайти под крышу, пробить яму, спуститься вниз и собрать медальки. Преобразуйтесь в зеленого колобка, с помощью веревки поднимитесь наверх. Преобразуйтесь в красного колобка, пройдите вправо и под вторым навесом в месте, куда показывает стрелка, пробейте яму - окажетесь на призовом уровне. Затем преобразуйтесь в зеленого колобка, с помощью двигающегося камня поднимитесь наверх и с прыжка зацепитесь за навес, с помощью веревки поднимитесь на 2-й этаж. Двигайтесь влево, собирая медальки. Перед самым выходом остановитесь, преобразуйтесь в красного колобка, продолбите путь к жизни и заберите ее.

9 уровень

Преобразуйтесь в зеленого колобка, сдвиньте камень, прыгните вниз и в сторону, сразу зацепитесь веревкой за потолок, иначе упадете на шипы. Двигайтесь вправо, там, где указывает стрелка, зацепите кирпич веревкой, сдвиньте его, преобразуйтесь в красного колобка, разбейте кирпич с трещинами, пройдите в образовавшийся проход, преобразуйтесь в зеленого колобка, используя веревку, заберите медаль слева вверху комнаты - откроется дверь вправо, пройдите встаньте над телепортацией, сдвиньте кирпич вправо, преобразуйтесь в красного колобка, разбейте кирпич с трещинами, заберите жизнь и войдите в устройство телепортации.

Окажетесь вначале. Преобразуйтесь в зеленого колобка, прыгните вниз и двигайтесь влево, а затем опять вниз. Слева от бассейна в нижнем правом углу комнаты прицепитесь к нижнему кирпичу стенки бассейна, сдвиньте кирпич влево, и вода выйдет из бассейна. Поднимитесь к транспортеру, прицепитесь к двигающейся тележке и с ее помощью переместитесь налево от бассейна, соберите подарки, но не выходите с уровня. Есть еще один выход наверху, где можно собрать много медалей. Вернитесь в бассейн, преобразуйтесь в красного колобка, пробейте крышу над установкой телепортации и телепортируйтесь наверх к пальме. Там, собрав медальки, можете выйти.

10 уровень

Подцепитесь к потолку и двигайтесь вправо методом раскачки. По земле нельзя идти, т.к. после горки, где находится знак с изображением черепа, вылезает из земли змея - верная смерть для колобка. Перепрыгните через улитку и зацепитесь перед самым проходом. Когда улитка пройдет под Вами сначала вправо, а затем влево, опуститесь и пройдите в проход. Прицепитесь к потолку и поднимайтесь (не попадите под пули самострельного автомата). На 2-м этаже слева увидите жизнь - заберите ее и двигайтесь влево через преобразователь.

Преобразуйтесь в желтого колобка, убейте паука, соберите медальки, двигаясь по этажам. Будьте осторожны - камень внизу перед последним козырьком разваливается, если на него наступить. Добравшись до выхода, переходите на следующий эпизод.

2 ЭПИЗОД - LAGOON (ЛАГУНА)

1 уровень

Преобразуйтесь в синего колобка, нырните в вводу, убейте рыб пузырьками, чтобы они Вам не мешали и соберите медальки. Проплыв вправо, увидите выход. Выбраться из воды можно, нажав одновременно две клавиши "вправо" и "вверх".

2 уровень

Убейте осьминога пузырьками и выберитесь вправо на горку. С горки спрыгните в яму с водой, нырните и проплывите в левый резервуар. Там, на левой стенке, есть включатель насоса откачки воды - включите его (просто коснитесь включателя). Выберитесь из воды справо на карниз, преобразуйтесь в красного колобка и разбейте кирпич с трещинами, и, не теряя время, плывите вправо, иначе не сможете поднырнуть под скалу (можно, не торопясь, на карнизе преобразиться в красного колобка, если времени у Вас достаточно). Поднимитесь на берег, преобразуйтесь в красного колобка, если еще не преобразились, и нырните в водоем, находящийся справа. Там убейте пузырьками рыбу и соберите медальки. Выход с уровня находится справа.

3 уровень

Прыгните на плотик, а с него - на правую стенку водоема. Прыгните в шахту, переберитесь к правой стенке, развернитесь и, подпрыгивая, расстреляйте кирпич, выступающий на потолке, вода хлынет вниз, Вы сможете выйти на левый бортик бассейна, в котором оказались. На двигающейся платформе опуститесь вниз через преобразователь, но не на дно, а в туннель слева, преобразуйтесь в зеленого колобка, зацепите кирпич в тупике туннеля и отодвиньте его вправо - путь воде вниз будет открыт до нижней заслонки. Далее через правый туннель пройдите к началу транспортера и прыгните на площадку - транспортер переместится вправо и этим самым откроет заслонку перед кирпичем, который перекрывает воду. Вернитесь по туннелю к двигающейся платформе и спрыгните на дно комнаты. Подойдите вплотную к кирпичу, перекрывающему воду и, зацепившись, отодвиньте его. Путь воде открыт. Вернитесь с помощью веревки в один из туннелей, преобразуйтесь в желтого колобка, поднимитесь на платформе вверх и прыгните в воду слева. Опустившись в воду, плывите к правому бортику, поднимитесь на него, спрыгните в следующий бассейн и - на выход.

4 уровень

Используя трамплин, прыгните на пальму и пройдите к выходу. Чтобы прыгнуть с трамплина высоко и далеко, надо "распрыгаться" рядом на неподвижной части трамплина, затем прыгнуть на трамплин. В момент касания трамплина клавиша курсора "вверх" не должна быть нажатой, иначе прыжок будет низкий.

5 уровень

Преобразуйтесь в желтого колобка. Прыгайте вправо до пальмы, развернитесь и, используя мощные заряды, с двух попаданий убейте птицу. Вернитесь влево. Между высокой колонной и небольшой платформой есть кирпичи с трещинами. Преобразуйтесь в красного колобка и разбейте эти кирпичи (2-й и 3-й). Спрыгните вниз и двигайтесь вправо, затем опять вниз и вправо. Столкните кирпич на берегу в воду, преобразуйтесь в зеленого колобка, поднимитесь чуть выше и зайдите в установку телепортации - окажитесь в воде внизу справа. Нажмите только клавишу "влево" для того, чтобы собрать медальки, и плывите в установку телепортации - окажитесь наверху на левой колонне. Сдвиньте кирпич вправо вниз и с помощью веревки переместитесь на подвесную платформу. На ней - второй кирпич. Зацепите его веревкой и сдвиньте чуть влево, переместитесь к правой стороне кирпича и столкните его влево. Спуститесь вниз и затащите кирпичи в воду, куда перед этим уже сталкивали один кирпич. Переплывите водоем влево и выйдите на берег. Не торопитесь покинуть уровень - перед самым выходом преобразуйтесь в красного колобка и пробейте кирпич, что находится под Вами, - там призовой уровень.

6 уровень

Преобразуйтесь в желтого колобка, развернитесь вправо и убейте акулу, а затем красного колобка, катающегося на доске на гребне волны (чтобы попасть в него, надо подпрыгивать). Преобразуйтесь в синего колобка и плывите вправо, к водопаду. В воде плавает еще одна акула, но она Вас не тронет, если Вы будете на поверхности воды.

По водопаду поднимитесь вверх, заберите две медальки слева, поднимитесь на правый берег и через плотик прыгните в воду. Заберите остальные медальки, спуститесь по второму водопаду вниз, проплывите к первому водопаду, опять поднимитесь вверх, на правый берег, столкните в воду плотик и запрыгните на него. В последний момент перед тем, как второй водопад затянет плотик вниз, прыгните с него вправо вверх и плывите к выходу с уровня.

7 уровень

Прыгните в воду и внизу водоема, слева заберите ключ. Поднимитесь вверх вправо к замку, толкните его - дверь откроется. Пробегите мимо знака с черепом (не останавливайтесь в районе знака) - упадет кирпич (1-й кирпич). Спуститесь вниз по направлению, которое указывает стрелка, преобразуйтесь в красного колобка, разбейте кирпичи с трещинами, спуститесь ниже - там тоже надо разбить кирпичи с трещинами (это надо, чтобы позже столкнуть 1-й кирпич через эти проломы вниз). Когда спуститесь вниз, пройдите через первый преобразователь, преобразуйтесь в зеленого колобка и с помощью веревки поднимитесь по направлению, указанному стрелками.

Слева вверху два кирпича. Сдвиньте нижний кирпич в проем в полу, а второй (2-й кирпич) столкните вниз, вправо, опять вниз, пока он не закроет Вам проход. Встаньте на него и, используя веревку, поднимитесь вверх, а затем вправо, т.е. обойдите кирпич через верх по часовой стрелке. По ходу дотроньтесь (включите) включатель переноса двигающегося кирпича (3-го кирпича). Толкайте 2-й кирпич вправо, пока он не упадет на пол. Спрыгните вниз на него, преобразуйтесь в синего колобка, сдвиньте кирпич до упора влево и идите вправо. Там, перепрыгивая по двигающимся вверх-вниз кирпичам, поднимитесь наверх, зайдите в установку телепортации - окажитесь у бассейна.

Нырните в бассейн, соберите медальки и в левом нижнем углу телепортируйтесь к 3-му кирпичу. Столкните его на пол, спрыгните к нему и сдвиньте его влево до упора.

Идите вправо и повторите свой путь в бассейн. В бассейне телепортируйтесь уже в правом нижнем углу - окажитесь у 1-го кирпича. Столкните его через пробитые ранее проломы на 2-й и 3-й кирпичи. Сдвиньте 1-й кирпич влево на край бордюра и с него запрыгните на двигающийся вверх-вниз кирпич, который поднимет Вас к карнизу, на котором лежит ключ. Заберите этот ключ и спрыгните в левый нижний угол к замку, откройте дверь - путь к выходу свободен.

8 уровень

Преобразуйтесь в зеленого колобка, подойдите к транспортеру вплотную, зацепите его веревкой и сдвиньте влево. Поднимитесь на берег зеленой (кислотной) речки и методом раскачки, отпускания и выбрасывания веревки переберитесь на правый берег.

Перепрыгните через шипы вблизи берега и идите в правый нижний угол. В углу сразу зацепитесь веревкой, т.к. камень под Вами упадет, открывая проход на нижний этаж. Вентилятор, находящийся в правом нижнем углу, будет сдувать Вас влево. Периодически отпускайте веревку и цепляйтесь к потолку, чтобы поток воздуха не пронес Вас мимо ключа, находящегося под потолком.

Опуститесь на пол и затолкните кирпич на полу влево до упора. Встаньте на него, с помощью веревки сдвиньте транспортер вправо - откроется проход к замку. Ключ у Вас есть - открывайте дверь и выходите на следующий уровень.

9 уровень

Поднимитесь на сушу к пальме, преобразуйтесь в синего колобка и прыгайте обратно в воду. Соберите медальки, проберитесь через "мельницу" вниз. Найдите по стрелкам установку телепортации и заплывите в нее - окажитесь этажом ниже. Поднимитесь на левый берег бассейна, подпрыгивая и уклоняясь от пуль, проберитесь в шахту, находящуюся в правой части помещения. Через нее спуститесь в нижнее помещение.

Используя восходящие потоки воздуха, включите откачку воды из бассейна (включатель находится вверху справа). На двигающейся платформе поднимитесь вверх и, уклоняясь от пуль, прыгните в бассейн. К этому времени вода уже сойдет и Вы увидите выход.

10 уровень

Поднимитесь на верхний - 3-й этаж башни, пройдите влево, спуститесь вниз, пройдите вправо по 1-му этажу, поднимитесь опять на 3-й этаж и опять пройди-

те влево - у Вас появится возможность преобразовываться в желтого, зеленого или синего колобков.

Преобразуйтесь в синего колобка, пройдите на гору влево и нырните в колодец. В левом резервуаре колодца есть включатель откачки воды - дотроньтесь до него. Преобразуйтесь в зеленого колобка и поднимитесь вверх из колодца, используя веревку. Вернитесь к башне.

Пройдите вправо по 1-му этажу, поднимитесь на 3-й этаж и по нему пройдите влево - у Вас появится возможность преобразовываться в желтого, зеленого и красного колобков. Вернитесь в колодец и преобразуйтесь в красного колобка. Разбейте стенку слева, преобразуйтесь в желтого колобка, убейте ракушку, охраняющую следующий проход, соберите медальки, жизнь и вернитесь к башне.

Пройдите вправо по 1-му этажу, поднимитесь на 3-й этаж и по нему пройдите влево - у Вас появится возможность преобразовываться в желтого, зеленого и синего колобков. Вернитесь к проходу, который охраняла ракушка, преобразуйтесь в зеленого колобка. Используя веревку, методом раскачки переберитесь через кислоту. На берегу маленького бассейна преобразуйтесь в синего колобка, прыгните в бассейн, соберите медальки и телепортируйтесь наверх.

Сдвиньте нижний камень стены вправо, пройдите через образовавшийся проход и, остерегаясь шипов на дороге, идите к выходу, который находится справа.

3 ЭПИЗОД - FOREST (ЛЕС)

<u>1 уровень</u>

Преобразуйтесь в зеленого колобка, зацепитесь за ветку, уклоняясь от пуль улитки, соберите медальки и идите вправо на берег озера.

Преобразуйтесь в синего колобка, прыгните в озеро (не заденьте пчелу) и нырните поглубже. Когда пчела будет пролетать над Вами, развернитесь к поверхности озера и выпускайте пузырьки - убейте пчелу.

Выберитесь на правый берег озера, преобразуйтесь в зеленого колобка, перепрыгните кактус внизу и зацепитесь за бревно. Увеличив длину веревки, качнитесь сначала вправо, а затем влево и отпустите веревку - в полете заберите четыре медальки. Остерегайтесь обезьяны - она будет по Вам стрелять. Дальше, как и раньше, прыгните, подцепитесь к бревну - и вправо. Над выходом есть еще медальки - постарайтесь их забрать.

<u>2 уровень</u>

С помощью веревки поднимитесь на 1-й сучок дерева, когда рядом не будет пчел, Преобразуйтесь в желтого колобка и, когда пчела будет на линии выстрела, стреляйте. Необходимо убить две пчелы. Преобразуйтесь в зеленого, поднимитесь на второй сучок этого же дерева, преобразуйтесь в желтого колобка, встаньте на верхнюю точку сучка, развернитесь вправо и убейте 3-ю пчелу (не торопитесь, дождитесь ее - она сама к Вам спустится).

Преобразуйтесь опять в зеленого колобка, поднимитесь на следующий сучок, возле которого сидит еще одна пчела, преобразуйтесь в желтого колобка, развернитесь вправо и в прыжке убейте последнюю пчелу.

Преобразуйтесь опять в зеленого колобка и поднимитесь выше, соберите медальки и выходите (в правом верхнем углу).

<u>3 уровень</u>

С помощью веревки добраться до правого края платформы. Будьте осторожны - колючки не только внизу, но и сверху. Соберите медальки вверху справа.

Спрыгните вниз вправо, подойдите к озеру. С разгона прыгнуть над первой рыбой и между первой и второй рыбой зацепиться за платформу. Сразу нажмите клавишу "вверх", чтобы уменьшить амплитуду качания. Когда качание прекратится, опустите чуть-чуть веревку (клавишей "вниз") и, слегка покачиваясь, вызовите прыжок из воды второй рыбы. Когда рыба будет успокаиваться, во время раскачки отцепитесь и перенеситесь левее второй рыбы, подцепитесь к платформе между второй и третьей рыбами. Аналогично преодолейте всех рыб.

Передвигаясь к выходу влево методом раскачки, Вы увидите под мостом между двумя хищными растениями жизнь. Зависните над этим местом, погасите амплитуду качания, осторожно спуститесь вниз и заберите жизнь.

<u>4 уровень</u>

Преобразуйтесь в желтого колобка, добейтесь максимальной амплитуды прыжка и, удерживая клавишу "вверх", прыгните на листочек, находящийся

слева от Вас - это трамплин. Постарайтесь запрыгнуть на самый верхний сучок пенька, но при этом не заденьте птицу.

Уничтожьте термитов в зоне видимости, преобразуйтесь в зеленого колобка. Встаньте на сучок как можно левее и при максимальной высоте прыжка оттолкнитесь в левую сторону.

Подцепитесь к сучку, на котором находится выход. Раскачавшись, побейте кранчек этого сучка, который закрывает вход - кусок сучка отколется и упадет. Путь к выходу свободен. Если у Вас есть желание, можете походить пострелять термитов, пособирать медальки (но автор описания не советует).

5 уровень

Спуститесь на листик, он оборвется и полетит по ветру. Сразу развернитесь влево и с первого мощного залпа уничтожьте термита сзади. Развернитесь по курсу и также с первого выстрела уничтожьте термита перед Вами (выстрелить еще Вы не успеете). Пройдите на правый край листика и смотрите вперед. Камень, что упадет сверху, в этом случае Вас не заденет. Убейте выпрыгнувшую рыбу (также с первого выстрела).

Когда листик перелетит озеро, спрыгните с него к выходу.

6 уровень.

Дождитесь, когда колобок прекратит прыгать, пробегите вправо, на пригорке, перед самыми колючками, не отпуская клавишу "вправо", нажмите клавишу "вверх" и держите клавиши нажатыми, пока колобок не перелетит через тигра. После тигра сразу отпустите клавиши, иначе колобок ударится об ветку и отлетит прямо в тигра.

Пробегите под веткой и, не останавливаясь, к дереву. Ударьтесь колобком в него - упадет мячик. Прыгнув на этот мячик, поднимитесь на сучок, заберите медаль и идите вправо к выходу.

По дороге будет летать птица. Траектория ее полета не меняется, так что, понаблюдав за ее повадками, Вы без труда ее преодолеете. Будьте осторожны при выходе - среднее звено моста проваливается. Лучше всего его перепрыгнуть.

7 уровень

Двигайтесь вправо к установке телепортации - окажетесь слева. Внизу под Вами три установки телепортации, не попадите в правую - окажетесь прямо над бассейном с кислотой. Соберите медальки и прыгните в левую установку - окажетесь на уровне бассейна с кислотой. Постарайтесь сразу попасть на двигающуюся платформу (потому что, если Вы упадете на камень, расположенный прямо под Вами, сверху упадет клубничка.

С платформы прыжками переберитесь на левый край пенька. Вы увидите две клубнички. Спрыгните вниз так, чтобы оказаться левее клубничек, под лианой. Перепрыгните пенек слева и остановитесь на краю бревна. Со второго прыжка нажмите "влево" - соберите медальки, затем вверх вправо.

После того, как все медальки, собраны спуститесь аккуратно вниз и подойдите к двигающейся платформе слева. Запрыгните на нее и с нее заберите жизнь и ударьте по клубничке на дереве - клубничка упадет. Спуститесь вниз и подтолкните ее к колонне справа. С нее можно запрыгнуть в пролом колонны - так Вы доберетесь до установки телепортации, которая отправит Вас в подвал.

Перепрыгнуть кислоту можно с разгона со второго прыжка или, вызвав падение камня над берегом (пройти под ним), с камня при первом прыжке.

8 уровень

Преобразуйтесь в зеленого колобка. Подцепитесь за сучок и понемного раскачивайтесь. Когда ближайшая к Вам лягушка подпрыгнет и начнет успокаиваться, отцепитесь и перелетите через лягушку. Прицепитесь на сучок между первой и второй лягушками. Сразу уменьшайте длину веревки, чтобы погасить амплитуду раскачки. Аналогично преодолейте всех лягушек.

Поднимитесь на второй сучок, преодолейте преобразователь, преобразуйтесь в желтого колобка и расстреляйте пчелу, находящуюся справа.

Преобразуйтесь в зеленого колобка, поднимитесь на следующий сучок, пробегите, не останавливаясь, под пчелой влево, к дереву, преобразуйтесь в желтого колобка, развернитесь влево и расстреляйте пчелу.

Преобразуйтесь в зеленого колобка, прицепитесь к сучку над Вами, заберите медаль и, раскачавшись, поднимитесь и прицепитесь к листьям над сучком (там, где медальки), соберите медальки и, когда пчела полетит к Вам, отцепитесь и

прыгайте вниз под сучок. Прицепитесь на кончике сучка и, раскачиваясь влево-вправо, выманите пчелу вниз. Отбегите влево и, превратившись в желтого колобка, расстреляйте пчелу.

Преобразуйтесь в зеленого колобка, поднимитесь на самый верх вправо - там есть маленький сучок, с которого, преобразуясь в желтого колобка, можно расстрелять обезьяну. Преобразуйтесь в зеленого колобка и, не заботясь о медалях, бегите вверх влево к выходу.

Если Вы промедлите - Вам предстоит драка не на жизнь, а насмерть с потревоженными пчелами.

9 уровень

Цепляясь и раскачиваясь, очень быстро перемещайтесь вправо - к выходу. Если будете двигаться медленно, Вас подстрелит волчок. По пути не напоритесь на пчелу или стреляющую обезьяну - будьте очень внимательны.

10 уровень

Когда первый муравей выйдет из муравейника, перепрыгните муравейник на бордюр и дальше через муравья вправо. Двигайтесь вправо к другому муравейнику, убейте там муравья, развернитесь и убейте ближайшего к Вам муравья слева.

Преобразуйтесь в зеленого колобка, подцепитесь к "грозди", расположенной примерно посередине между муравейниками, и, раскачавшись, запрыгните на куст, находящийся за правым муравейником. Во время раскачки следите за птицей - она может перекусить веревку и Вы упадете прямо на муравьев.

С куста двигайтесь методом раскачки вправо, избегая пуль хищных цветков, расположенных внизу.

4 ЭПИЗОД - PYRAMID (ПИРАМИДА)

1 уровень

Нажмите кнопки вверху и внизу слева (внизу у знака с изображением черепа из пола выдвигается штырь - смерть для колобка) - откроется дверь в правой стене.

Запрыгните в проход, преобразуйтесь в красного колобка и разбейте справа два кирпича. Пройдите в открывшееся помещение, соберите медальки, преобразуйтесь в зеленого колобка, зайдите в установку телепортации, расположенную внизу слева - окажитесь вверху у бассейна с кислотой. Перепрыгните на карниз слева - упадет камень с потолка. Спуститесь к камню и затолкайте его в установку телепортации - он телепортируется к кислоте. Последуйте за камнем.

Столкните камень в кислоту и запрыгните на него - он донесет Вас почти до правого берега кислотного бассейна. Прыгните на берег - и Вы у выхода.

2 уровень

Поднимитесь вверх вправо - в туннель. В потолке имеются пустоты, Прицепитесь в центре такой ниши и поднимитесь вверх (выберите веревку). Ждите, когда под Вами прокатится шар, отцепляйтесь и - к следующей нише. Так в промежутках между шарами, проберитесь к проходу на нижний этаж. Быстро двигайтесь по туннелям вниз, собирая по пути медальки. Шары развернутся и покатятся в другую сторону - за Вами.

Внизу, используя веревку, вытащите из стены слева по очереди два кирпича - откроется проход наверху. Используя ниши в потолке, двигайтесь к началу уровня. Пройдите вверху слева в открытый Вами проход и сразу зацепитесь веревкой за потолок или козырек, на котором расположен выход, т.к. можете стать жертвой галлюцинации - левого кирпича пола нет, хотя Вы его и видите.

3 уровень

На этом уровне попробуйте сами догадаться, как пройти к выходу - он находится вверху справа.

Советы: убейте старичка, заманите робота в кислоту (он повторяет Ваши движения по горизонтали), заберите жизнь внизу справа, и нажмите кнопку вверху слева - это уберет штырь перед выходом.

4 уровень

Поднимитесь по горке и остановитесь на первом, горизонтально расположенном камне. Когда шестеренка начнет подниматься, начните движение вправо и через два кирпича подпрыгните - тогда Вас не заденет вторая шестеренка, поднимающаяся с пола. Кирпичи над шипами надо проходить так: 3-4 кирпича двигайтесь вправо по полу, затем в движении подпрыгните, далее, не прыгая дви-

гайтесь вправо - Вас пронесет над кислотой. Если Ваше движение над кислотой будет отличаться от горизонтального - Вы упадете вниз.

Будьте осторожны внизу - много шипов и вентиляционная камера.

5 уровень

Преобразуйтесь в желтого колобка и расстреляйте кирпич внизу резервуара - песок посыпется вниз, освобождая ниши по краям сосуда. Преобразуйтесь в зеленого колобка, соберите медальки и проберитесь к установке телепортации.

После телепортации опуститесь вниз и вытащите с помощью веревки камень внизу справа, поднимитесь выше и вытащите второй кирпич, перекрыавющий проход песку. Телепортируйтесь в установке, находящейся внизу слева, - окажитесь в правой шахте. Когда песок Вас поднимет максимально вверх, с третьего прыжка поднимитесь к выходу.

6 уровень.

Пройдите влево и телепортируйтесь в подвал. Пройдите на первом этаже подвала до упора вправо и затолкайте кирпич в установку телепортации. Затем столкните вниз отдельно стоящий на втором этаже кирпич и затолкайте его также в установку телепортации. Поднимитесь на второй этаж влево и попрыгайте на втором от стены кирпиче - он провалится на первый этаж. Столкните его также в установку телепортации. Поднимитесь на второй этаж вправо и ударьтесь три раз в правую стенку - упадет кирпич с потолка подвала - его также телепортируйте наверх.

Поднимитесь сами с помощью телепортации наверх и оттащите по очереди кирпичи (их должно быть 4-ре) влево на песок. Песок поднимется и закроет шипы на втором этаже. По второму этажу пройдите влево, поднимитесь на 3-й этаж и с помощью веревки пройдите методом раскачки вправо. По дороге нажмите кнопку - включится вентилятор. Поднимаясь на 4-й этаж с помощью воздушного потока, нажмите клавишу "влево" - это спасет Вас от шипов, находящихся на потолке.

Выход находится слева.

7 уровень

Расстрелять вазы, находящиеся слева, - в одной из них спрятан ключ. С помощью ключа откройте замок. Подпрыгните вверх - Вас подхватит воздушная струя.

Поднимитесь в верхний отсек, соберите медальки, где можете, и поднимитесь через преобразователь вверх. Преобразуйтесь в красного колобка, в левой части этажа разбейте треснувшие кирпичи и спуститесь ниже - на вход в верхний отсек. Здесь преобразуйтесь обратно в желтого колобка и спуститесь в отсек, находящийся ниже.

Убейте робота, выманивая его к себе и после выстрела убегая в воздушный поток. Не спускайтесь сразу в помещение, где находится робот, - Вы его не успеете убить до того, как погибнете сами.

После того, как Вы убьете робота, соберите медальки, преобразуйтесь в красного колобка, разбейте треснувшие кирпичи - и выход свободен.

8 уровень

Преобразуйтесь в желтого колобка, спуститесь вниз влево и разбейте кувшины - в одном из них ключ. Преобразуйтесь в зеленого колобка, поднимитесь к двери с замком, откройте ее.

Преобразуясь из зеленого в красный колобок и наоборот, используя их возможности, соберите медальки.

Преобразуйтесь в зеленого колобка, поднимитесь вверх, к шипу, и, избегая пуль робота и уклоняясь от шестеренки, быстро переместитесь методом раскачки к выходу - он находится в правом верхнем углу помещения.

9 уровень

Двигайтесь влево и затем вниз. Преобразуйтесь в желтого колобка и подойдите к незажженному факелу под бассейном. В прыжке выстрелите в него - он загорится и высушит бассейн. Поднимитесь в бассейн, преобразуйтесь в красного колобка, пробейте проход.

Разбейте кирпич, перекрывающий проход в нижний туннель (кирпич находится внизу слева). Спуститесь в туннель, пройдите под шипами к зеркалу и пройдите сквозь него - Вы окажетесь на призовом уровне.

Преобразуйтесь в зеленого колобка, поднимитесь из туннеля к двигающейся вверх-вниз платформе. С ее помощью поднимитесь вверх.

Используя веревку, обойдите поверху робота и зайдите в установку телепортации - Вы окажетесь у выхода.

10 уровень

Пробейтесь сквозь вентиляцию в правый проход, спуститесь вниз через преобразователь. Преобразуйтесь в зеленого колобка и двигайтесь вверх влево. Вам необходимо будет преодолеть комнату с самострелами и роботами. Над головами, выпускающими стрелы, и под ними - мертвая зона.

Внизу - кирпич, который перекрывает проход в туннель. Выберите момент, когда стрелы будут выпущены, а роботов поблизости нет, и оттащите кирпич с помощью веревки вправо. Спуститесь в туннель. В правом тупике - комната, на стене которой есть кнопка отключения подачи газа в факел - нажмите ее. Возвратитесь через туннель и комнату с роботами в правую часть поля и вниз. Огонь перед выходом погашен - можно идти.

5 ЭПИЗОД - MOUNTAIN (ГОРА)

1 уровень

Преобразуйтесь в синего колобка, нырните в воду и плывите вправо по туннелю - окажетесь на призовом уровне.

Поднимитесь на берег, преобразуйтесь в зеленого колобка Пройдите вправо вверх и прыгните в пещеру (вправо). Пока не включилась вентиляция, вытолкните правый нижний кирпич вправо. Преобразуйтесь в желтого колобка, развернитесь и расстреляйте "включателя вентиляции". Выйдите через правый выход на поверхность. Подцепитесь к цилиндру, висящему на дереве. Раскачиваясь влево-вправо с максимальной амплитудой, добейтесь падения этого цилиндра на землю.

Преобразуйтесь в желтого колобка, встаньте на цилиндр, развернитесь вправо и с прыжка, стреляя по факелу на столбе справа, подожгите его.

Подойдите к факелу. Цепляясь за него с помощью веревки и отцепляясь, добейтесь падения искр на лед под Вами. Лед начнет таять - откроется выход.

2 уровень

Поднимитесь по горе вправо и спрыгните вниз. Соберите медальки, встаньте на замороженного мамонта, и, используя веревку, запрыгните на платформу, висящую над мамонтом. Преобразуйтесь в желтого колобка и выстрелите в веревку, удерживающую платформу. Платформа упадет и разобьет лед, в котором замурован мамонт. Упадите примерно на расстоянии 1/3 пути от горы до мамонта, нажмите курсор вниз для преобразования в зеленого колобка, но пробел не нажимайте, пока мамонт не пройдет рассеянные частички колобка. Нажмите пробел, быстро подбегите к кирпичу, на котором сидел мамонт, и, используя веревку, оттащите его влево, пока мамонт спит под горой. Кирпич откроет выход.

3 уровень

Пройдите вправо, поднимитесь на платформу. Под платформой в левом углу лежит деревянная палка. Используя веревку, подтащите кирпич из льда, находящийся справа на платформе. Расположите его над палкой.

Поднимитесь, используя веревку, на ледовый этаж вверх. Там, в правом верхнем углу, есть установка телепортации. Ее охраняет снежный человек. Уклоняясь от пуль, проберитесь к установке и телепортируйтесь вниз, под платформу.

Преобразуйтесь в желтого колобка и, стреляя в палку, подожгите ее. Ледяной кирпич, находящийся над палкой, растает и Вы увидите ключ, который был заморожен в кирпиче. Преобразуйтесь в зеленого колобка, телепортируйтесь на верхний этаж, спуститесь на платформу, заберите ключ и, используя веревку, поднимитесь вверх-влево к замку, а затем, открыв дверь, к снеговику.

Преобразуйтесь в красного колобка, встаньте над входом (чуть левее) и пробейте себе путь вниз к выходу.

4 уровень

Преобразуйтесь в зеленого колобка, заберите ключ внизу слева и поднимитесь на поверхность из пещеры. Двигайтесь осторожно вправо - птичка, пролетающая влево-вправо, стреляет, правда, баран прыгает по постоянной траектории.

Разогнавшись вправо, сильно оттолкнитесь от края пропасти и, прыгая с кирпича на кирпич, проберитесь через шипы к выходу. Следует заметить, что коснуться (оттолкнуться) кирпича можно только один раз - затем он падает вниз.

Откройте замок над входом - и путь на следующий уровень свободен.

5 уровень

Пройти в нижний туннель и далее в комнату с "ветродувом". Соберите часы (время) в комнате в промежутках между вентиляцией. Цепляйтесь к потолку и выбирайте (укорачивайте) веревку перед вентиляцией, чтобы Вас не сдуло на шипы. Добравшись до правой стенке, когда вентиляция будет отсутствовать, с раскачки нажмите большую кнопку - "ветродув" будет уничтожен и платформа в начале уровня начнет двигаться вверх-вниз.

Вернитесь к платформе. Поднимитесь в 3-й туннель сверху (где нет преобразователя на входе). Пройдите преобразователь в глубине туннеля слева-направо и вернитесь по часовой стрелке на выход из туннеля к двигающейся платформе.

Поднимитесь в верхний туннель. Пройдите в тупик, где на дне будет лежать глыба льда, преобразуйтесь в желтого колобка и расстреляйте эту глыбу - под ней выход.

6 уровень

Преобразуйтесь в синего колобка, нырните в воду и с помощью пузырьков убейте рыбу. Заберите в левом тупике ключ и плывите через преобразователь в правую часть туннеля (В одном из колодцев правой части туннеля вверху - призовой уровень). Чтобы подняться на берег, коснитесь сверху кирпича, лежащего на дне, - он поднимется.

На берегу преобразуйтесь в зеленого колобка и по потолку методом раскачки переместитесь в левую часть поля над стрелком. В безопасном месте преобразуйтесь в желтого колобка и, преиодически выпрыгивая вправо, постреливая в стрелка и отступая в безопасное место, убейте стрелка - под ним второй ключ.

Преобразуйтесь в зеленого колобка, заберите второй ключ и идите к установке телепортации, расположенной вверху справа, - окажетесь над входом.

7 уровень

Пройдите вправо, по дороге наступите на камень, закрывающий шахту - он упадет вниз. Преобразуйтесь в синего колобка, спрыгните на камень и - влево в воду. На стенке в водоеме нажмите кнопку - платформа откроет шахту и кирпич упадет на дно. Поднимитесь на поверхность, преобразуйтесь в зеленого колобка, соберите медальки (где нет мух), заберите два ключа - один внизу слева, другой - в тупике туннеля вправо, примерно посередине шахты.

Ударяясь в замок, откройте первый. Преобразуйтесь в желтого колобка и с прыжка выстрелите в кирпич, закрывающий второй замок. Откройте второй замок - выход свободен.

8 уровень

Используя установки телепортации, поднимитесь вверх влево на двигающуюся вверх-вниз платформу и с нее по другим, двигающимся горизонтально, платформам - к выходу. Опасайтесь шаров, которые могут Вас прихлопнуть сверху. Кроме того, шар телепортируется быстрее, чем колобок, и, если он попадает в установку телепортации сразу после колобка, колобок погибает в точке выхода из телепортации.

9 уровень

С помощью подъемника поднимитесь вверх (не попадите под пули птички). Пройдите по мосту вправо, перепрыгните через лыжника и попрыгайте на втором справа камне моста - через некоторое время лыжник взорвется и два пролета моста обрушатся вниз, открывая проход.

Преобразуйтесь в зеленого колобка, прыгните вниз влево. Перед дном постарайтесь зацепиться за стенку слева.

Выход находится под коровой. Чтобы выйти, необходимо оттащить корову влево, преобразоваться в красного колобка и протоптать яму, где виден сдвиг пласта снега. Будьте очень осторожны - на дне пещеры в разных местах (правда, по одному и тому же закону) выглядывает голова моржа. Если она выглянет под колобком, ему конец.

10 уровень

Этот уровень можно сравнить с призовыми - нет никакой опасности. Просто походите среди шоколадок, преобразуйтесь в зеленого колобка, зайдите в уста-

новку телепортации, когда окажетесь наверху, прицепитесь веревкой к потолку и, раскачиваясь, соберите медальки. Выходите на следующий эпизод - выход внизу справа.

6 ЭПИЗОД - FACTORY (ЗАВОД)

1 уровень

С помощью веревки поднимитесь по стрелкам вверх. Остерегайтесь пушек, которые, правда, стреляют равномерно и постоянно, и солдат, бросающих бомбы вниз. Добравшись в верхний левый угол, спуститесь к прессу и преодолейте его.

Падайте вниз на выход, торопитесь, иначе колобка прихлопнет ящик.

2 уровень

Запрыгните на тележку. Когда она будет падать в кислоту, в последний момент, когда верхний край тележки поравняется с уровнем пола, оттолкнитесь вверх вправо. Перепрыгните через амебу и встаньте в транспортер, веревкой подтянитесь к потолку транспортера, чтобы колобка не достала амеба, - транспортер перенесет Вас к началу уровня.

Когда транспортер остановится, в момент, когда тележка сверху будет двигаться вправо над колобком, оттолкнитесь влево вверх и прицепитесь к ней. Спрыгните на бортик на левой стенке кислотного бассейна и перепрыгните с 3-го прыжка к выходу.

3 уровень

Убейте мышку. Преобразуйтесь в зеленого колобка, зацепитесь за "бочонок", расположенный в середине стенки, и с раскачки, когда крюк будет в левой половине, запрыгните вверх влево к медалям. Соберите их и спуститесь с правого края вниз. Преобразуйтесь в синего колобка, зайдите в установку телепортации - окажетесь на берегу бассейна. Избегая амебы в бассейне, включите "сброс ящика" в соседней комнате. Выйдите на правый берег, преобразуйтесь в зеленого колобка и переместитесь к установке телепортации - вернетесь обратно.

Преобразуйтесь в желтого колобка, перепрыгните шипы вправо, поднимитесь на самый верхний ящик (который Вы сбросили с помощью включателя в бассейне) и, с максимальной силой оттолкнувшись с правого края ящика вверх вправо, заберите ключ и медаль вверху справа.

В правом нижнем углу помещения - замок. Откройте его - выход.

4 уровень

По двигающимся камням забраться на платформу, висящую на цепи (справа). Ударьте в цепь - упадет ящик справа. По двигающимся камням, используя ящик, подняться к установке телепортации - окажетесь в подвале. Двигайте металлическую рамку в нижнем правом углу вправо в установку телепортации - она окажется в начале уровня. Преобразуйтесь в желтого колобка и телепортируйтесь за рамкой. Убейте жучка-рогачка и задвиньте недостающий кирпич на шипы.

Можно выйти сразу - выход открыт, а можно пособирать медальки, которых в подвале много.

Для этого пройдите вправо вниз и телепортируйтесь к рамке. Столкните рамку вниз и передвиньте ее к правому проходу (но не закрывайте проход). Поднимитесь на рамку, достаньте ключ, спуститесь в нижний правый угол к замку - он откроется. Преобразуйтесь в красного колобка и пробейте дорогу вниз. Преобразуйтесь в желтого колобка и убейте мальчика-шарика, который по Вам будет стрелять. Соберите призы (медальки и жизни) и вернитесь к выходу.

5 уровень

Пройдите, используя веревку, кислоту поверху (бойтесь паров). Поднимитесь на следующий этаж (идите на втором этаже понизу). Слева - ключ. Возвратитесь назад и откройте замок. Проберитесь через потоки кислоты вправо, преобразуйтесь в красного колобка, разбейте треснувшие кирпичи в полу и спуститесь вниз.

Пользуясь телепортацией, переместитесь к выходу.

6 уровень

Поднимитесь наверх. Уклоняясь от пуль стрелялки, очень быстро пробегите влево к светлому ящику. Используя веревку, оттащите ящик в сторону - за ним находится ключ. Пробегите очень быстро вправо под стрелялкой к выходу, который находится за замком.

7 уровень

Подцепитесь веревкой за карниз над Вами. Хорошо раскачавшись, прыгните влево вверх. Преобразуйтесь в желтого колобка и убейте солдата, который таскает ящики. Прыгните вниз, туда, куда солдат бросал ящики. Преобразуйтесь в красного колобка. С помощью пружины в полу подпрыгните и грызите стенку в месте, на которое указывают стрелки. Зайдите в образовавшийся проход.

В комнате вверху слева есть ключ - возьмите его и подойдите к клетке, в которой томится принцесса. Толкните клетку вправо и освободите принцессу.

Возвращайтесь к пружине. Преобразуйтесь в желтого колобка и расстреляйте ящики слева от Вас. Перепрыгните пружину и двигайтесь влево.

У выхода Вы увидите принцессу, которую поймал солдат. Спуститесь вниз и убейте солдата.

8 уровень

Зацепитесь за крюк - он перенесет колобка вправо. Отцепитесь от крюка и спуститесь вниз. Внизу есть клетки-решетки. Пройдите чуть-чуть под клетку - и назад, вызовите срабатывание ловушки. Пройдите клетки, шипы, перепрыгивая с выступа на выступ, и спуститесь вниз. Внизу есть еще одна ловушка - там, где три установки телепортации рядом. Ее можно пройти быстро понизу.

Когда Вы вызовете срабатывание последней ловушки - клетки, перепрыгните через нее, преобразуйтесь в красного колобка и ломайте кирпичи внизу и справа от Вас (только чтобы клетка не упала). Спустившись в подвал, пройдите по туннелю вправо. Аккуратно перепрыгните с разгона черного колобка и выходите вправо. Не медлите, иначе колобок превратится в шарика - стрелка. В этом случае отступите, встаньте на первый кирпич, преобразуйтесь в желтого колобка и убейте шарик. У выхода все равно появится черный колобок, которого нужно перепрыгнуть.

9 уровень

Преобразуйтесь в желтого колобка. Внизу слева прострелите трубу (в месте, показанном стрелкой) - вода потечет в бассейн. Преобразуйтесь в синего колобка, проплывите через бассейн вниз, убейте кальмара пузырькамии и выберитесь вниз на сушу. Преобразуйтесь в зеленого колобка, пройдите вправо и зацепитесь веревкой за первый крюк. Отклонитесь вправо и удерживайтесь так до тех пор, пока по левой стороне шахты не пролетит кирпич. Методом раскачки поднимитесь вверх к выходу. Имейте в виду, что при зацеплении за верхний правый крючок падает второй кирпич по левой стороне шахты.

10 уровень

Преобразуйтесь в зеленого колобка, поднимитесь на второй этаж и преобразуйтесь в синего. Прыгая с тележки вверх в воду, держите в момент касания воды клавишу курсора "вверх" нажатой. Поднимитесь по бассейну вверх и выйдите на сушу. Встаньте на левый край кирпича перед кислотой. Разгонитесь вправо и в последний момент нажмите клавишу "вверх". После касания колобком кирпича с другой стороны кислоты, используя клавишу "влево", затормозите его движение. Аналогично пройдите все ванны с кислотой. Поднимитесь вверх с 3-го прыжка и, не останавливаясь, бегите влево - там, у стенки, на высоте трех кирпичей выход.

7 ЭПИЗОД - MOUNTAIN (ГОРЫ В ГОРОДЕ)

1 уровень

Пройдите понизу вправо, остерегаясь девочки, стреляющей из окна. Перепрыгните колодец, преобразуйтесь в желтого колобка и расстреляйте две тыквы справа. Телепортируйтесь и пройдите преобразователь. Преобразуйтесь в зеленого колобка, соберите медальки, пройдите с крыши на крышу. Выход на выступе, находящемся слева вверху.

2 уровень

Пройдите вправо и прыгните в колодец. На дне заберите ключ, преобразуйтесь в синего колобка, нырните в воду и расстреляйте пробку - вода поднимет Вас из колодца. Двигайтесь вправо, расстреляйте бочку - появится вентиляция. Используя восходящие потоки воздуха, поднимитесь на крышу, соберите медальки и жизнь. Отодвиньте камень справа от дома и прыгните вниз - это переход за башню вправо. Соберите медальки и выходите справа.

3 уровень

Убейте колобка на самокате, запрыгните на самокат - он перенесет Вас через поросят. Над поросятами на карнизе заберите жизнь, соберите медальки и отправляйтесь вверх, к выходу.

4 уровень

Используя веревку, методом раскачки поднимитесь вверх к выходу. Остерегайтесь горшков с цветами, которые периодически вылетают из окон башен. Белье, "проплывающее" на веревках над Вами обрывает веревку, с помощью которой Вы удерживаетесь в данный момент - будьте осторожны.

5 уровень

Расстреляйте волка и гнома, соберите медальки и жизни. Справа вверху перепрыгните череп.

6 уровень

Перепрыгнуть колобков справа, убить змею (одним мощным выстрелом) и двигаться вправо. Стреляя по солдату, сбить его доспехи - он тут же откроет ответный огонь. Лучше отступите, а затем аккуратно убейте солдата.

Пройдите вправо и, используя восходящие потоки воздуха, соберите медальки и поднимитесь к выходу.

7 уровень

Двигайтесь вправо. Будьте осторожны - могут бросить череп. Дождитесь этого момента и после того, как череп брошен, с помощью веревки переберитесь через него. Также, используя веревку, методом раскачки перепрыгните водоем с акулой. пройдите вправо, преобразуйтесь в желтого колобка и поднимитесь на второй этаж, когда Бабы-Яги не будет рядом. Убейте Бабу-Ягу (не попадайте под пули, лучше отступите вниз под карниз). Двигайтесь влево,собирая медальки. Убейте "бросателя черепов". Соберите все медальки и выходите слева.

8 уровень

Перепрыгивайте нечисть вправо (убивать бесполезно - очень много). У края кислотного бассейна оттолкнитесь с разгона вправо - на правом берегу находится выход.

9 уровень

Идите влево до упора - там найдете ключ. Преобразуйтесь в зеленого колобка и поднимитесь наверх башни методом раскачки - увидите второй ключ. Двигайтесь вправо - Вам надо оказаться на верхнем балконе, т.к. только с него можно допрыгнуть к выходу. У выхода зацепитесь веревкой и с толчка откройте замки.

На этом уровне есть проход на призовой уровень - внизу справа, но в этом случае придется все время убегать от белого шарика.

10 уровень

На уровне летают привидение и Баба-Яга. Траектории их полетов постоянны.

Двигайтесь вправо, убейте тыкву - загорится стог сена. Прыгните на него - горячий поток воздуха поднимет вас на второй этаж. Со ступеньки ящика убейте вторую тыкву и пройдите вправо.

Под светильником, на котором расположен выход, есть лестница - ее надо сдвинуть вправо от светильника, чтобы, запрыгнув на нее, можно было запрыгнуть к выходу.

В левом нижнем углу - мертвая зона, где Вас не достанет ни привидение, ни Баба-Яга.

8 ЭПИЗОД - VILLAGE (КРЕПОСТЬ)

1 уровень

Преобразуйтесь в зеленого колобка и методом раскачки переберитесь в левый нижний угол первого этажа. Преобразуйтесь в красного колобка и прогрызите нижнюю часть колонны слева - там призовой уровень. После выхода с призового уровня преобразуйтесь в зеленого колобка и вернитесь к началу уровня.

Подпрыгнув на сундуке, поднимитесь на второй этаж. Слева от знака черепа проваливается пол. Зацепитесь веревкой за потолок и ударьтесь в том месте. Спрыгните вниз влево, соберите медальки и жизнь. Поднимитесь наверх и соберите все медальки на уровне.

Вернитесь к началу уровня. Заманите летучую мышь - вампира наверх к выходу. там есть рычаг управления метанием осинового кола. Убейте мышь - в ней ключ от выхода.

2 уровень

Используя веревку, соберите как можно больше медалей. Убейте двух привидений, кроме того, что находится у выхода, его убить невозможно.

Телепортация вверху поля перенесет Вас к рычагу управления заслонки у выхода. Когда выход будет открыт и медальки собраны, можно уходить на следующий уровень.

3 уровень

Внизу слева с помощью рычага освободить колобка, который поможет открыть дверь на втором этаже. Заберите медальки справа и сразу двигайтесь влево по лестнице вверх, иначе Ваш друг - колобок превратится в волка и станет стрелять.

Не подпрыгивая, пробегите с разгона под гильотинами и поднимайтесь на следующий этаж. Там пушка, полет ядра по постоянной траектории. Преодолейте пушку - перед Вами выход.

4 уровень

Преобразуйтесь в синего колобка, нырните в воду и по колодцу справа поднимитесь вверх. Прыгните на площадку с рычагом - освободите волшебника из клетки. Он в ответ поможет Вам - заполнит с помощью волшебных кристаллов водой бассейн внизу.

Перепрыгивая с платформы на платформу, соберите медальки и жизнь и спрыгивайте вниз. Вода поднялась в бассейне - можно выйти на левый берег бассейна к выходу.

5 уровень

Быстро поднимайтесь по лестнице к следующей площадке и становитесь к стене (мертвая зона). Сверху падают бочки. Когда пролетят две бочки подряд (с малым интервалом), двигайтесь вверх к следующему пролету. Булава, встретившаяся Вам на пути, летает по постоянной траектории.

6 уровень

Поднимитесь на второй этаж по лестнице, преобразуйтесь в красного колобка, разбейте кирпичи у правой стенки и спрыгните сначала вниз на бортик, а затем на пол. Соберите медальки и поднимитесь вверх. Пройдите влево и поднимитесь на 3-й этаж. Перепрыгните дверь (иначе она откроется и выйдет "стрелок"), пройдите вправо и поднимитесь на следующий этаж - там за одной из дверей ключ. Заберите ключ и поднимитесь еще выше. На этом этаже за дверью гильотина - лучше ее перепрыгнуть.

Откройте ключом дверь и зайдите в воздушный поток. Держите клавишу "вправо" нажатой, иначе попадете на шипы. Перепрыгните вправо таз с кислотой и шипы.

7 уровень

Возле знака с черепом подпрыгните и перепрыгните 3 кирпича вправо, не стараясь забрать медальки - трупу они ни к чему. Из пола выступят пики. Идите вправо к клеткам. Их проходить надо так же, как и раньше проходились подобные ловушки. Заметим только, что падают только 2-я, 5-я, 6-я клетки, а 1-я, 3-я и 4-я клетки не падают.

Перепрыгните упавшие клетки вправо на деревянную подставку и, остановив полностью движение колобка, со 2-го прыжка перепрыгните шипы.

8 уровень

Двигайтесь вправо, перепрыгните 5-й и 6-й кирпичи - они упадут в кислоту. Из правого от колонны кирпича выступают пики - перепрыгните его. Разгонитесь вправо и, не прыгая, пробегите под клеткой (падает лишь первая клетка) и дождитесь, пока большой черный колобок не отправит на Вас двух маленьких стрелков. Убегите назад к началу уровня и, уклоняясь от пуль колобков, дождитесь,пока оба не свалятся в кислоту.

Пройдите вправо к выходу, но не выходите. Стукнитесь с 3-го прыжка в колонну над выходом - упадет кирпич с потолка. Передвиньте его к карнизу, преобразуйтесь в красного колобка и с 3-го прыжка с кирпича прогрызите проход на карниз. Соберите медальки и жизни.

9 уровень

Уничтожьте колобка с арбалетом - у него появится автомат. Уничтожьте колобка с автоматом - он уменьшится в размере. Уничтожьте среднего колобка - он станет маленьким и закроется щитом. Когда маленький колобок хочет выстре-

лить, он приподнимает щит - в этот момент он уязвим. Вы должны максимально подпрыгнуть и сбить клетку над колобком со щитом, когда клетка упадет, то по середине пола отойдет камень и откроет выход на следующий уровень, Вы смело прыгайте вниз. Чтобы поразить очередного колобка, в него надо попасть мощными зарядами 6 раз.

Это, пожалуй, самый трудный уровень в игре, так как не только стреляет Ваш колобок, но и противник, а места для маневрирования очень мало.

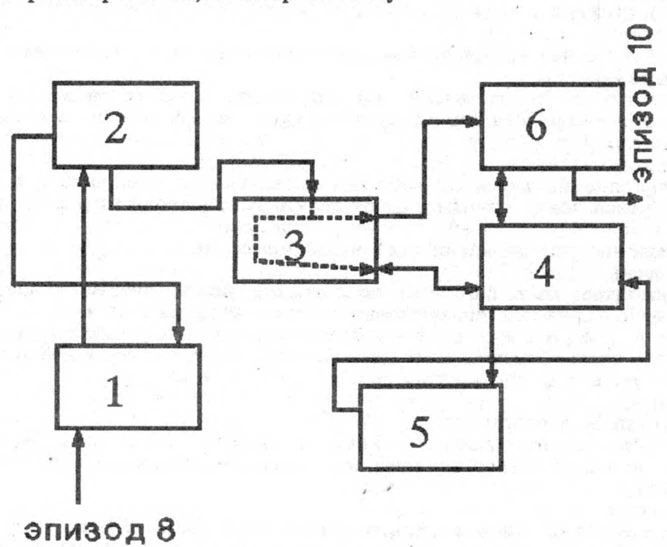
10 уровень

Он не сложен. В этом уровне надо освободить короля маленьких колобков.

9 ЭПИЗОД - CASTLE (ДВОРЕЦ)

После того, как мужественные колобки освободили короля, наконец-то появился из воды дворец злого волшебника.

На этом уровне нет жесткого порядка перехода с уровня на уровень. Чтобы было легче ориентироваться, посмотрите схему:



1 уровень

Преобразуйтесь в зеленого колобка. Разгонитесь влево и перепрыгните кислоту. Сразу постарайтесь подпрыгнуть и зацепиться за потолок. Качнитесь влево и при движении вправо отцепитесь - надо "залететь" в проем сверху. Убивать "Бэтменов", черепах и т.п. бесполезно - они выходят из телевизора, расположенного в правой части поля.

2 уровень

Если пройти влево и выпрыгнуть влево вверх на выход, окажетесь опять на первом уровне только в правой части поля.

Поднимитесь на 2-й этаж с помощью телепортации. Поднимитесь между шипами с помощью веревки, пройдите влево и сдвиньте рычаг - откроется путь на вторую часть второго этажа. Пройдите вправо и поднимитесь на 3-й этаж (прыжок вверх с раскачки). По 3-му этажу влево и вверх через отверстие в потолке (с раскачки).

На 4-м этаже преобразуйтесь в красного колобка, закройте проход на 3-й этаж с помощью кирпича и разбейте справа кирпич, перекрывающий проход грызуну. Быстро бегите влево и прыгайте вниз, но только не на пружину, а то отлетите на грызуна. Если грызун на 4-м этаже Вас обгонит - он начнет стрелять, а скрыться некуда. После того, как Вы приземлитесь на пол 1-го этажа,

отойдите чуть правее и нажмите клавишу "вниз", как для преобразования. Когда грызун пролетит на пол и прогрызет дыру в полу, преобразуйтесь в любого колобка и прыгайте в дыру за грызуном, пока не появился следующий.

3 уровень

Сразу зацепитесь за потолок. Под Вами находится "метатель тарелок". Тарелки он метает по одной и той же траектории. Можно пройти в правый выход внизу - Вы окажетесь сразу на 6-м уровне. Но у Вас мало жизней, а чтобы пройти 6-й уровень, необходима тренировка. Жизней может не хватить. Поэтому совет: отправляйтесь на третий уровень вниз-влево.

Зависните над проходом, выберите момент между полетом тарелок и прыгайте вниз. Пройдите вправо и прыгайте вниз. Там летает чудо-юдо, правда, по постоянной траектории. Прыгните посередине и понаблюдайте, как можно преодолеть его. На переходе вниз стоят электроды - между ними периодически проходит разряд - не попадите под него.

В туннеле внизу бегает шарик. Методом раскачки Вы легко его преодолеете. Справа внизу переход на 4 уровень.

4 уровень

На данном этапе прохождения надо просто прыгнуть в отверстие в полу.

5 уровень

Спуститесь к прессу на 2-й этаж (нумерация этажей на этом уровне сверху-вниз). Пройти по нему и, подпрыгнув, перебраться на 1-й этаж. На 1-м этаже соберите медали и заберите жизнь под трубой слева. Запрыгните в установку телепортации - окажетесь на 2-м этаже. Двигаясь по этажам вдоль транспортера, спуститесь вниз (будьте осторожны при переходе с 3-го этажа на 4-й этаж - между ними пресс). На 5-м этаже в месте перехода - электроды (не попадите под разряд).

Таракана можно преодолеть, используя метод раскачки. Длина веревки должна быть минимальной. Пройдите над тараканом вправо и спуститесь на 6-й этаж. В левом нижнем углу, под установкой телепортации, преобразуйтесь в красного колобка и пробейте в левой стенке проход - там призовой уровень.

После выхода с призового уровня преобразуйтесь в синего колобка и зайдите в установку телепортации - окажетесь на краю бассейна. Нырните вниз и плывите влево - к переходу на 4-й уровень.

4 уровень

Этот уровень представляет из себя игровой автомат, с той лишь разницей, что здесь Вы управляете движением самого шарика (колобка). На этом уровне надо собрать как можно больше жизней - они находятся в верхней части игрового поля и защищены шипами.

Подняться наверх можно либо сразу с края бассейна - со 2-го прыжка, либо, если Вы спустились вниз, используя трамплин у левой стенки. Поднявшись наверх, встаньте справа от трамплина и прыгните на самый краешек трамплина (в момент касания клавиша "влево" не должна быть нажата). В полете управляйте, по возможности, направлением движения колобка - точно в угол, где находятся 4-ре жизни. Если Вы набрали более 2-х жизней, нажмите "Esc" и повторите игру на этом уровне. Цель - набрать порядка 8-10 жизней.

После того, как Ваша цель достигнута, вернитесь через бассейн на 5-й уровень и возвратитесь в обратном порядке к началу 3-го уровня (через 5-й, 4-й и 3-й уровни). Чтобы подняться на 3-м уровне мимо метателя тарелок, подпрыгните 3 раза вверх в месте, над которым метались тарелки, зацепитесь за потолок веревкой и сразу начинайте уменьшать длину веревки, пока тарелка не долетела. В последний момент качнитесь влево, затем методом раскачки переместитесь вправо и зависните над "метателем тарелок".

Ваша цель: пройти в правый от "метателя тарелок" проход - переход на 6-й уровень.

6 уровень

Преобразуйтесь в зеленого колобка. Если попадете в яму в полу, окажетесь вверху слева 4-го уровня - подпрыгните обратно вверх в отверстие в потолке. Если зайдете в установку телепортации - окажетесь на 4-м уровне в игровом автомате и придется опять проходить 5-й, 4-й, 3-й уровни.

Этот переход с 6-го на 4-й уровень нужен в случае, если у Вас останется мало жизней на прохождение 6-го уровня.

На 6-м уровне соберите медальки вверху игрового поля, спуститесь по горке к проходу в правое помещение, встаньте с помощью веревки на бортик и нажмите клавишу "вниз" для преобразования. В помещении у правой стенки летает последний оплот злого волшебника - летающая тарелка, которая прикрывает проход к главному механизму дворца. Тарелку, в свою очередь, защищают восемь истребителей.

Дождитесь, когда по колобку перестанут вести огонь истребители, и преобразуйтесь в желтого колобка. Уничтожьте четыре нижних истребителя, Преобразуйтесь в зеленого колобка, прыгните вправо - упадете на трамплин. Держите клавишу "вправо" нажатой и постарайтесь зацепиться веревкой между двумя нижними большими камнями. Затем быстро вправо и под летающей тарелкой - вниз.

10 ЭПИЗОД - MACHINE (МЕХАНИЗМ)

Вот колобки и достигли той цели, к которой стремились, - они в главном механизме дворца. Именно отсюда управляется весь дворец, ловушки, завод. Кто хочет, может порезвиться внизу справа - пособирать жизни, но, честно говоря, они Вам уже не нужны. Опуститесь на среднюю шестеренку, прицепившись веревкой к потолку, чтобы не упасть вслед за ней, - механизм сломан и выход открыт.

Дворец разрушен, мощные взрывы сотрясают здание. В последний момент колобок выпрыгивает из гибнущего дворца.

Теперь никто не мешает отдыхать и веселиться забавному народцу - пушистым колобкам.

Можно попрыгать на скакалочке, покататься на качелях, попрыгать на буквах - вообще, делайте, что хотите.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Фирма - LUCASFILM. Год выпуска - 1989
Монитор - EGA. Размер - 2 Mb

Фирма LUCASFILM предлагает Вам увлекательную игру INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE созданную по одноименному фильму. Многие из Вас его, конечно же, видели, и мы вкратце напомним этот сюжет. Исследователь многих исторических фактов INDIANA JONES узнает еще о одном таком факте. О существовании кубка Христа. И он поставил перед собой задачу найти священный Грааль, являющийся источником вечной молодости. INDIANA JONES также узнает, что этим занимался и его отец, которого никто не может найти. В этих поисках Инди помогает профессор Маркус Броди. В поисках Инди повстречается со многим людьми, преодолеет большое расстояние по странам всего мира. Вы также можете помочь INDIANA JONES в поисках священного Грааля и своего отца.

В этой игре управление осуществляется с помощью "мыши" или клавиатуры. Внизу экрана показано, какие можно использовать команды. Подведя курсор к необходимой команде и нажав левую клавишу "мыши", Вы вызовете эту команду. Теперь Вы должны навести курсор на используемый предмет или человека и еще раз нажать левую клавишу "мыши". Этим Вы выполните необходимое действие над нужным предметом или человеком. При управлении от клавиатуры за определенной буквой закреплена команда или предмет. Ниже мы опишем закрепление этих букв.

Q - PUSH - ТОЛКАТЬ;
E - WALK TO - ИДТИ;
T - TALK - РАЗГОВАРИВАТЬ;
S - CLOSE - ЗАКРЫТЬ;
F - TURN ON - ОТКРЫТЬ, ВКЛЮЧИТЬ;
Z - GIVE - ОТДАТЬ;
C - WHAT IS - ЧТО ЭТО;
W - OPEN - ОТКРЫТЬ;
R - USE - ИСПОЛЬЗОВАТЬ;
A - PULL - ТЯНУТЬ;
D - PICK UP - ВЗЯТЬ;
G - TRAVEL - ПУТЕШЕСТВОВАТЬ;
X - LOOK - СМОТРЕТЬ;
V - TURN OFF - ЗАКРЫТЬ, ВЫКЛЮЧИТЬ;

B - TO HENRY/TO INDY - УПРАВЛЕНИЕ HENRY ИЛИ INDY;
Y - UPPER LEFT ITEM - ВЕРХНИЙ ЛЕВЫЙ ПРЕДМЕТ;
U - UPPER RIGHT ITEM - ВЕРХНИЙ ПРАВЫЙ ПРЕДМЕТ;
H - MIDDLE LEFT ITEM - СРЕДНИЙ ЛЕВЫЙ ПРЕДМЕТ;
J - MIDDLE RIGHT ITEM - СРЕДНИЙ ПРАВЫЙ ПРЕДМЕТ;
N - LOWER LEFT ITEM - НИЖНИЙ ЛЕВЫЙ ПРЕДМЕТ;
M - LOWER RIGHT ITEM - НИЖНИЙ ПРАВЫЙ ПРЕДМЕТ;
O - SCROLL LIST UP - СПИСОК ПРЕДМЕТОВ ПЕРЕМЕСТИТЬ ВВЕРХ;
K - SCROLL LIST DOWN - СПИСОК ПРЕДМЕТОВ ПЕРЕМЕСТИТЬ ВНИЗ;
THROW A PUNCH - вступить в драку;
OFFER AN ITEM - отдать предмет, выбираете сами;
F5 - сохранить или загрузить игру;
SAVE - загрузить игру;
LOAD - сохранить игру;
ESC - правая клавиша "мыши" - пропустить мультипликацию;
F8 - перезапустить игру;
SPACE BAR - пауза в игре;
MESSAGE LINE SPEED - изменение скорости разговора;
[>] - FASTER - быстрая;
[<] - SLOWER - медленная;
ALT+S - SOUNDS OFF/ON - включение/отключение звука;
ALT+I - изменение характеристик;
ALT+M - включение/отключение управления от "мыши";
ALT+J - включение/отключение управления от джойстика;
ALT+X - выход из игры;

В ходе игры Вы будете находить и использовать следующие предметы:
MALLET - молоток
LETTERS - письмо
PACKAGE - посылка
STICKY TAPE - клейкая лента
SMALL KEY - маленький ключ
WHIP - кнут
MEIN KAMPT - Гитлер "Моя борьба"
RED CORDON - красная лента
WINE BOTTLE - бутылка вина
ROAST BOAR - жареный поросенок
MONEY - деньги
UNIFORM - униформа
GREY UNIFORM - зеленая униформа
TROPHY - кубок
SILVER KEY - серебряный ключ
WRENCH - гаечный ключ
COINS - монеты
JUNK MAIL - ненужные бумаги
PAPERS - бумаги
GRAIL DIARY - дневник Грааля
PAINTING - картина
MANUAL - книга для полетов
OLD BOOK - старая книга
METAL POST - металлический столбик
BOOK OF MAPS - описание катакомб
STEIN - кружка
SERVANT UNIFORM - униформа слуги
INDYWEAR - одежда Инди
BRASS KEY - медный ключ
FIRST AID KIT - аптечка
PASS - пропуск
TICKETS - билеты
GRAIL - чаша

Перед началом описания прохождения игры мы приведем несколько полезных советов. Почаще смотрите в дневник Грааля и в другие книги. Будьте осторожны в выражениях при разговоре с встречающимися людьми. Игра состоит из шести частей, каждая из них представляет собой законченный сюжет в одном месте. Вы начинаете игру в одном из Американских BARNETT в 1938 году. Существуют много вариантов прохождения игры, мы Вам покажем, на наш взгляд, самый оптимальный. Некоторые отличия мы опишем несколько ниже.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: BARNETT КОЛЛЕДЖ

Вы начинаете игру в спортивном зале колледжа. Можно немного размяться побоксировав с спортсменом на ринге, также Вы можете ударить в гонг ради интереса, взять молоточек (PICK UP) и ударить по колоколу (USE) слева под рингом. Для этого зайдите в дверь вверху экрана. Вы переоденетесь и выйдите на ринг. На вопрос ответьте фразой N 1 и Вы начнете бой (управление от клавиш курсора). Для быстрой победы лучше всего держать палец на цифре 9. Размяв-

шись немного, на вопрос ответьте последней фразой, N 3. Вы войдете в раздевалку и переоденетесь. Теперь можно выходить из зала.

Вы увидите пожилого человека в синем костюме, это друг Вашего отца профессор MARCUS. Подойдите к нему и поговорите (TALK) о веселых ситуациях и об эксперте работ Инди (мы Вам покажем последовательность фраз с оптимальными ответами, а другие варианты Вы можете попробовать сами: N 3.1., в дальнейшем такая нумерация будет означать необходимые варианты ответов). Когда профессор уйдет, Вы решаете зайти к себе в комнату, просмотреть корреспонденцию. Откройте первую дверь сзади Вас (OPEN). И войдите внутрь. Вы увидите группу студентов перед кабинетом, что-то очень оживленно обсуждающих. Поговорите с ними (TALK TO STUDENTS), и у Вас есть решение проблемы, которое удовлетворит всех. А также попросите Вашего секретаря Ирен, чтобы она сделала список всех студентов в алфавитном порядке (N 3.3.3). Вы попали к себе в кабинет, разберите почту на столе (PICK UP JUNK MAIL - PICK UP LETTERS - PICK UP PAPERS). Вы увидите красную посылку, возьмите ее (PICK UP PACKAGE) и откройте (OPEN). Там Вы найдете дневник Грааля, в Вашем путешествии очень пригодится. Откройте окно (OPEN THE WINDOW) и выходите на улицу.

К Вам подойдут два человека и предложат проехать к их шефу мистеру DONOVAN. В дальнейшем Вы должны только смотреть и запоминать некоторые фразы из этого разговора:
- в нем весна бьет ключом;
- через пустыню к каньону крещенской луны;
- где чаша, которая содержит кровь Иисуса Христа, нашего повелителя;
- эта плита одна из двух подсказок, оставленная тремя рыцарями первого крестового похода;
- манускрипт Франциска, в котором говорится о второй подсказке, похороненной вместе с одним из рыцарей;
- возможно, что описание Грааля может быть обнаружено по пути к рыцарскому надгробью;
- это означает, что роспись была сделана Граалем и отвечает на вопрос отца моего, действительно ли чаша Грааля светилась;
- наш лидер верит, что в Венеции в Италии исчезла эта чаша;

Вас опять привезут назад к колледжу. Совершите путешествие (TRAVEL) в дом своего отца (HENRY'SHOUSE). В доме кто-то что-то усиленно искал, все перевернуто вверх дном. Подойдите к наклоненной книжной полке, которая лежит на другой и потяните за нее (PULL BOOKCASE). И Вы увидите на задней стенке липкую ленту, возьмите ее (PICK UP STICKY TAPE) и рассмотрите (LOOK STICKY TAPE), Вы увидите, что на ней находится ключ от сундука, но без воды его не снять. В соседней комнате возьмите картину (PICK UP) возле окна и рассмотрите ее (LOOK PAINTING). Рисунок на ней очень напоминает кубок Грааля. Подойдите к входной двери и снимите горшок с растением с сундука (PICK UP PLANT), а также снимите скатерть (PICK UP TABLECLOTH) и попробуйте его открыть (OPEN CHEST). Он оказался заперт, а ключ на липкой ленте. Можно выходить из комнаты через дверь.

Вы оказались перед колледжем, идите к входной двери, открывайте ее (OPEN) и входите внутрь. Пройдите снова к себе в кабинет, по пути можете попить водички из питьевого фонтанчика (USE DRINKING FOUNTAIN). Чтобы не встречаться со студентами, можно влезть в открытое окно. Поговорите (TALK) еще раз со студентами и скажите им, что лучше всего найти им другого преподавателя. А также, что есть профессор биологии, знающий археологию, и назовите его имя профессор JOHN REID (N 4.4.4). Вы окажетесь у себя в кабинете.

Подойдите к шкафу в центре экрана, откройте кувшин (в центре шкафа на первой полке) (OPEN JAR) и опустите липкую ленту в кувшин (USE STICKY TAPE IN JAR), чтобы получить ключ. Можете закрыть кувшин (CLOSE JAR). Пройдите направо к двери и откройте ее (OPEN DOOR). Студенты уже ушли, и Вы можете беспрепятственно выйти из школы.

Совершите опять путешествие (TRAVEL) в дом отца (HENRY'S HOUSE). Подойдите к сундуку и откройте его маленьким ключиком (USE SMALL KEY ON CHEST). Поищите внутри сундука, пока не найдете старую книгу (OLD BOOK), возьмите ее (PICK UP OLD BOOK) и посмотрите, что в ней написано (LOOK OLD

BOOK). Это оказалось копией дневника Грааля. Можете закрывать сундук (CLOSE CHEST) и выходить из комнаты. Теперь Вы готовы отправиться в путешествие (TRAVEL) на самолете в Венецию (TO THE PLANE TO VENICE).

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ВЕНЕЦИЯ

И вот Вы в Венеции, где встречаетесь с профессором Маркусом и доктором Шнайдер, которую послал Донован Вам помогать. Они сообщили последние новости о Вашем деле и дали Вам кнут (WHIP), сказав что для выполнения задачи необходима пустая бутылка вина и несколько книг из библиотеки. После этого они проводили Вас в библиотеку. Выйдите оттуда, перейдите площадь и пройдите в то место, откуда Вы начали путешествие по Венеции. Пройдите к дальнему левому столу, где за бутылкой вина мирно беседуют двое молодых людей. Посмотрите на эту бутылку (LOOK WINE BOTTLE) и попытайтесь взять ее (PICK UP WINE BOTTLE). Если влюбленные не допили содержимое бутылки, то погуляйте немного, а после попытайтесь снова взять ее. Когда Вы это сделаете, возвращайтесь в библиотеку.

Вы должны найти три книги "MEIN KAMPF", "FLIGHT MANUAL" и "BOOK OF MAPS". Пройдите влево и вдоль верхнего ряда. Вы увидите шкаф с тремя стеллажами. Осмотрите (LOOK) все полки, пока не увидите следующую надпись "A BUNCH OF "HOW TO" BOOKS", значит, на этом стеллаже нужная книга. Просмотрите все, пока не увидите надпись не "BOOKS", а "BOOK", значит, это та книга (на левом стеллаже, вторая снизу полка, зеленая в центре). Итак, Вы нашли первую книгу "Руководство по управление бипланом" "Fly a biplane". Посмотрите на нее и Вы увидите инструкцию по запуску и управлению самолета, все это показано на рисунке 1.

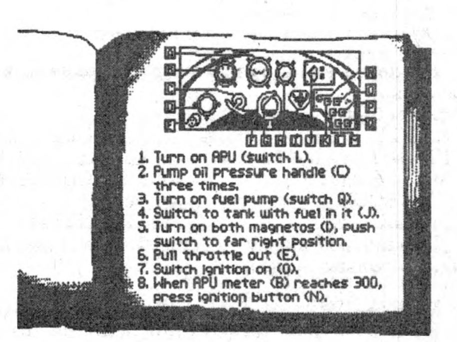


рис. 1

Пройдите дальше влево и Вы увидите римские цифры на полу, которые Вам напомнили разговор с Донованом, который говорил, что за одной из таких цифр вход в катакомбы. Идите дальше влево и смотрите на следующий стеллаж, пока не увидите надпись "THE COMPLETE WORKS OF FAMOUS DICTATORS" и ищите книгу (на крайнем правом стеллаже, книга красная наклонена). Вы нашли еще одну необходимую книгу Гитлера " MEIN KAMPF" ("МОЯ БОРЬБА"). Идите на следующий ряд через холл. И снова осмотрите, полки пока не обнаружите надпись "MAPS OF ANCIENT ITALY. I COULD HAVE FUN IN THIS SECTION" и просмотрите все книги (крайний слева стеллаж, вторая полка снизу, желтая первая справа). И вот Вы обнаружили и третью необходимую книгу "SECRETS OF THE CATACOMBS" ("СХЕМА РИМСКИХ КАТАКОМБ"). Посмотрите на нее (LOOK) и увидите схематическое изображение трех уровней катакомб, первый вверху. На рисунке 2 мы покажем эту схему.

Теперь необходимо в одном из залов с цифрами на полу найти металлический столбик с красной лентой (PICK UP METAL POST), (берите столбик центральный, а лента возьмется автоматически). Посмотрите на витраж в окне (LOOK WINDOW), а теперь взгляните в дневник Грааля (LOOK GRAIL DIARY), Вы увидите похожий витраж и запомните на нем расположение ангелов, вид щита и конструкцию верха щита. На рисунке 3 мы покажем одно из таких изображений (для каждой игры витраж может отличаться, а также может быть другой и надпись под ним, эту надпись мы опишем немного позже).

Теперь Вы должны найти, чтобы изображение на одном из окон библиотеки было аналогичным рисунку в дневнике. Когда Вы его обнаружите, посмотрите еще раз в дневник (LOOK GRAIL DIARY) и прочитайте надпись в нем под рисун-

ком (смотрите рисунок 3 как образец). "IF YE WOULD ENTER, FOLLOW THE THIRD ON THE LEFT" - эта надпись обозначает, что необходимо подойти к левой колоне и запомнить третью цифру (например I, IV, VI - нужная цифра VI). В Вашем компьютере может быть другая надпись и отличаться словами LEFT или RIGHT (левая или правая), и FIRST, SECOND или THIRD (первая, вторая или третья). Теперь подойдите к необходимой колонне и прочитайте надпись на ней (LOOK INSCRIPTION) (дощечка в центре колоны) и запомните нужную цифру. Подойдите к нужной плите с цифрой и разбейте ее металлическим столбиком (USE METAL POST WITH SLAB). Не обращая внимания на охранника, прыгайте вниз и Вы окажетесь под Венецией в катакомбах.

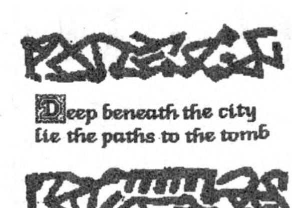


рис. 2

Note the particular care taken in drawing the shield, the areas above it, and the angels.

The cryptic message below seems to have something to do with Roman numerals and stone pillars.



"If ye would enter, follow the third on the left."

рис. 3

Но перед этим лучше всего сохранить игру и посмотреть, какие предметы у Вас есть.

Должны быть:

1. EMPTY WINE BOTTLE	2. BOOK OF MAPS
3. FLIGHT MANUAL	4. GRAIL DIARY
5. MEIN KAMPF	6. RED CORDON
7. OLD BOOK	8. WHIP
9. SMALL KEY	10. PAINTING

Просмотрев схему катакомб, Вы создадите у себя некоторое представление о них, но только общее.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: КАТАКОМБЫ ВЕНЕЦИИ

Из первой палаты (со ступенек, где Вы вошли) пройдите к арке для выхода наружу. Посмотрите на схему катакомб и запомните певый уровень. Идите к двум скелетам, прикованным к стене. Возьмите у одного из них крюк из руки (курсор на руку) (PICK UP THE HOOK). Идите вправо по лабиринту к пещере с факелом на стене. Этот факел нельзя взять или зажечь, так как он является механизмом для опускающейся двери (люк). Однако механизм ржавый и грязный и его необходимо отмыть. Идите направо через разбитую дверь к пещере с черепами и костями, на полу плита, которая является выходом с уровня 1а (Вы скоро в этом убедитесь). Проследуйте вправо к бассейну с водой, Вам необходимо преодолеть это препятствие ко второму и третьему уровню. Внизу Вы заметили пробку, закрывающую отверстие, и ее нужно вынуть, но для начала возьмите немного воды для факела (USE WINE BOTTLE WITH POOL OF WATER). Возвращайтесь в пещеру с факелом и, используя бутылку с водой, очистите его от грязи (USE WINE BOTTLE ON TORCH). Потяните за факел (PULL TORCH), и Вы провалитесь на уровень 1а, но потеряете бутылку. Вы должны найти каменный и перейти его и окажетесь в маленькой пещере. Подойдите к надписи и прочитайте ее (READ INSCRIPTION), она соответствует описанию Грааля. Возвратитесь через мост и остановитесь под пробкой, зацепите ее крюком (USE HOOK WITH WOODEN PLUG). Пройдите немного влево и зацепите крюк хлыстом (USE WHIP WITH PLUG/HOOK) и потяните пробку. Вся вода из бассейна вытечет, но мост разрушится. Идите влево к пещере с лестницей, поднимайтесь наверх и Вы попадете на первый уровень.

Идите вправо к бассейну с водой, она вся вытекла и Вы можете пройти дальше. Пройдите вправо и немного вверх (согласно карте) к деревянным машинам. Используйте красную ленту на машине (USE RED CORDON ON MACHINE) в качестве передаточного ремня. Подойдите к колесу (вверху в центре) и покрутите его (TURN ON WHEEL), опустится мост на второй уровень (его в этой пещере нет). Учтите, вращение колеса второй раз поднимет мост. Идите вправо и Вы выйдете к пещере с деревянными статуями. Посмотрите в дневник Грааля (LOOK GRAIL DIARY) и Вы увидите два варианта комбинаций расположения статуй. На рисунке 4 мы покажем один из таких вариантов (для Вашего компьютера может быть другой).

Правильная комбинация на левой стороне. Начинайте толкать (PUSH STATUE) правую статую, пока она не будет соответствовать рисунку в дневнике. После этого идите к левой статуе и толкайте ее до соответствия с рисунком. И с конце толкайте центральную статую. И если Вы все сделали правильно, дверь откроется. Пройдите через дверь и опуститесь по ступеням на второй уровень.
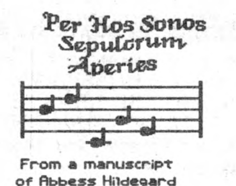




This configuration is labelled "correct".

This one is labelled "certain death". How curious!

рис. 4

Идите влево к пещере с подъемным мостом. Перейдите мост и дальше к пещере с черепами. Теперь Вы должны пройти вправо и вверх в комнату с музыкальными черепами и дверью, которая ведет на третий уровень. Подойдите к черепам и посмотрите в дневник Граля (LOOK GRAIL DIARY). Вы увидите ноты в определенной последовательности. На рисунке 5 показан один из вариантов такого музыкального фрагмента (у Вас может быть другой).

Запомните их, читая слева направо. Верхняя линия соответствует левому черепу, вторая линия - второму левому черепу и так далее. Нота ниже нотного стана соответствует самому правому (шестому) черепу. А теперь толкайте черепа (PUSH SKULLS) в соответствии с нотами, если Вы все сделали правильно, откроется дверь на третий уровень. Идите вправо (смотрите схему нижний рисунок). Вам необходимо выйти в комнату с гробом. Подойдите к нему, откройте крышку (OPEN CASKET) и посмотрите внутрь (LOOK CASKET). Вы увидите тело рыцаря и щит на нем. Это второе указание, о котором говорил Донован. Он напоминает о старинном античном городе Alexandretta, в настоящее время город Iskenderun построен на руинах старого города. И недалеко от него находится кубок Грааля. Пройдя вправо, упретесь в железную решетку с замком, но замок такой старый, что его очень легко открыть. Сделайте это (OPEN OLD RUSTY LOCK) и пройдите вперед по трубе. Вы окажетесь под площадью. Поднимитесь по лестнице, и откройте крышку люка (OPEN MANHOLE COVER) и выходите наверх. Эльза и профессор Маркус подойдут к Вам и скажут, что Вашего отца захватили немцы и держат в плену в Brunwald Castle (замок Брунвальд), который расположен на австро-германской границе. Вы скажете ему, что Грааль в Искандерии и договоритесь о встрече после того, как спасете своего отца. И отправляйтесь в замок Брунвальд.



The excerpt uses an obscure musical notation, and I am not sure why it never has more than six different notes.

From a manuscript of Abbess Hildegard of Bingen.

рис. 5

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: ЗАМОК БРУНВАЛЬД

Для того, чтобы освободить отца, необходимо тщательно обследовать замок. И вот Вы перед замком, входите внутрь. Вас встретит привратник. Чтобы обмануть его, Вы должны рассказать всю правду (вариант ответа N 2.1.2). Привратник покинет замок. Пройдите в верхний вход в северный флигель. Идите вправо и в

нижнюю комнату. Там Вы увидите пьяного солдата, поговорите с ним, обвините его в пьянстве во время дежурства (N 3.2). Он отдаст Вам глиняную пивную кружку. Есть и другие варианты разговора, чтобы узнать имя Фогеля, чтобы безболезненно пройти одного из охранников. Если Вы неправильно ответите на вопросы, то будете драться; но не увлекайтесь этим: на одного стража сил еще хватит, а на следующих нет. Пройдите в следующую дверь, и Вы попадете на кухню. Подойдите к бочонку и наполните кружку элем (USE STEIN). С кружкой подойдите к очагу, на котором жарится поросенок и залейте огонь элем (USE STEIN). Подождите несколько секунд и, когда дым рассеется, возьмите поросенка (PICK UP ROAST BOAR). Наполните еще раз кружку элем из бочонка (USE STEIN). Походите по комнатам во флигеле и в одной из них наткнетесь на статую рыцаря в доспехах, толкните ее (PUSH). Упадет топор и сделает метку на полу, эта метка Вам впоследствии очень пригодится. Поднимите топор и выходите из этого флигеля.

Пройдите мимо свастики направо на первый этаж. Идите вниз и там Вы встретите охранника, поговорите с ним, скажите, что Вы прибыли для проверки заключенного и Вы из гестапо и поинтересуйтесь, не было ли утечки информации (N 3.2.1). Зайдите в правую дверь, это прачечная. Возьмите с полки форму слуги (белая) (PICK UP SERVANTS UNIFORM) и выходите. Идите вверх, влево и снова вверх на лестницу, которая ведет на второй этаж. Здесь Вы неожиданно столкнетесь со вторым охранником. Скажите ему, что Вы продаете куртку за 15 марок и у Вас есть специальные полномочия (N 1.2.2). Поднимитесь по лестнице. Пройдите вниз и направо, вверху войдите в дверь. Переоденьтесь в форму слуги (USE SERVANTS UNIFORM и нажать еще раз ввод или левую клавишу "мыши"). Откройте также сундук (OPEN CHEST) и посмотрите внутрь (LOOK CHEST), Вы найдете еще деньги, закрывайте сундук (CLOSE CHEST) и выходите из комнаты. Идите вниз, Вас ожидает еще один охранник, с ним можно не разговаривать, отдайте ему маленькую картину из дома отца (выбрать OFFER AN ITEM, а затем PAINTING). Пройдите вправо до стены и, идя вверх, зайдите в левую комнату. Откройте сундук (OPEN CHEST) и посмотрите, что же в нем есть (LOOK CHEST). Вы обнаружите форму. Обыщите ее карманы (LOOK UNIFORM) и в них Вы найдете медный ключик от шкафа в прачечной, возьмите его (SMALL BRASS KEY). Вернитесь в комнату, где Вы переодевались, и наденьте свою одежду (USE INDYWEAR BY LUCASFILM). Возвращайтесь в прачечную, откройте ключом шкаф с одеждой (USE BRASS KEY CLOTHING RACK) и возьмите зеленую форму офицера (PICK UP GREY UNIFORM). Возвращайтесь в комнату, в которой переодеваетесь, и наденьте эту форму (USE GREY UNIFORM).

Идите вниз, влево до стены, а затем вверх и сразу же поверните направо. Вы встретите еще одного охранника, с ним Вам скорее всего придется драться, что бы Вы не говорили (если Вы не узнали у пьяного солдата имя Фогеля, а если Вы узнали имя, ответьте фразой N 2.1.2.1 и Вы пройдете мимо). Пройдите вниз и войдите в первую дверь слева, Вы увидите аптечку, возьмите ее (PICK UP FIRST AID KIT), и, если у Вас осталось мало сил, используйте ее (USE FIRST AID KIT). Выходите из комнаты, поднимитесь вверх и пройдите вправо, пока не упретесь в стену. Идите вверх и войдите в первую дверь слева. Скажите охраннику, что у Вас важные дела (N 3), и выходите из комнаты. Поднимитесь вверх и войдите в дальнюю дверь справа. Скажите охраннику, что Вы новенький, у Вас много важных дел, а также поинтересуйтесь, есть ли у него документы (N 2.2.3). Выйдите в следующую комнату и откройте окно (OPEN WINDOW). Выйдите на улицу (Вы автоматически переоденетесь в свою одежду). Дойдите до третьего окна, откройте его и войдите внутрь. Толкните камень (PUSH BRICK), который выступает вверху одной из колонн. Снова выйдите на улицу и, используя кнут и выступающий камень (USE WHIP ON BRICK), поднимитесь на верхний этаж. Войдите в первое окно на этом этаже. Вы увидите своего отца, который закрыт в этой комнате. Вы поговорите с ним, и он расскажет о своих приключениях. Откройте рядом с дверью шкафчик (OPEN CABINET), возьмите из него деньги и закройте его (CLOSE CABINET). Выходите через окно на улицу, Ваш отец не такой молодой, чтобы ходить по карнизам, и он остался в своей комнате. Одно хорошо: Вы узнали, что он жив и где находится.

Спуститесь на нижний этаж (курсор на нижнее окно). И входите в окно, из которого Вы вышли, и переоденьтесь снова в форму офицера (USE GREY

UNIFORM). Пройдите вдоль стены к последней двери слева и войдите в нее. Вас встретит охранник, отдайте ему книгу Гитлера "MEIN KAMPT". Он очень обрадуется и уйдет из комнаты. Подойдите к аппаратуре, расположенной справа, и вылейте эль из кружки за решетку (USE STEIN), этим Вы испортите сигнализацию в комнате, где держат отца. Идите вниз и вправо до конца и поднимитесь вверх по лестнице на третий этаж. Скажите встретившему охраннику, что у него мятые штаны (N 1.2.1), и он отстанет от Вас. Войдите в первую дверь, Вы попали в кабинет Вогула. Пройдите влево, пока не увидите собаку (не подходите к ней близко). Отдайте собаке жареного поросенка (GIVE ROAST BOAR ON DOG), и она уйдет к себе в конуру расправляться с мясом. Подойдите к шкафу с ящиками и возьмите сверху кубок (PICK UP TROPHY). Откройте один из ящиков (в правом ряду второй снизу) (OPEN CABINET), Вы запомните комбинацию открывания сейфа и возьмите пропуск (PICK UP PASS). Можно закрывать ящик и выходить из комнаты (CLOSE CABINET). Пройдите на второй этаж к месту, где Вы отдали охраннику картину, и пройдите прямо в комнату. Вы попали на склад, пройдите влево, пока не увидите портрет Моны Лизы. Толкните его (PUSH) и Вы увидите сейф. Попытайтесь открыть его с помощью шифра, который видели в кабинете Вогула (OPEN VAULT). Входите внутрь и посмотрите на картины (LOOK), на которых нарисована чаша Грааля. Теперь можно выходить из комнаты, идти в ту, где Вы всегда переодевались, и надеть свою одежду (USE INDYWEAR BY LUCASFILM). Пройдите на кухню и наполните кубок элем из бочки (USE TROPHY). Поднимитесь на первый этаж, войдите в комнату и наденьте офицерскую форму (USE GREY UNIFORM).

Идите в кабинету Вогула, пройдите немного вниз и поверните влево. Вы встретитесь с очень большим немцем, с ним лучше не разговаривать, дайте ему кубок с элем. Немец выпьет эль и слегка опьянеет, но этого будет достаточно для того, чтобы уложить его одним ударом. Идите влево и вниз к нижнему коридору, в нем Вы встретите еще одного охранника, скажите ему о документах (N 3.2.3). Идите влево и вверх, войдите в комнату и на столе увидите подсвечник. Внимательно присмотревшись, Вы разглядели маленький серебряный ключик слева. Подумав, что это и есть ключ от комнаты, где закрыт Ваш отец, Вы решили взять его (PICK UP SILVER KEY). Пройдите по верхним комнатам этажа, там их будет три, посмотрите все: за одной из них Ваш отец (в комнате с сигнализацией, красные провода). Откройте эту дверь ключом (USE SILVER KEY ON DOOR) и входите внутрь. Поговорив с отцом, выходите и попытайтесь незамеченными выйти и из замка. Но Вам это не удалось, прибежали фашисты и схватили Вас. Отдайте Вогулу настоящий дневник Грааля, так как это является лучшим вариантом (можно отдать и старую книгу, тогда Вы не попадете в Берлин и не получите пропуск, подписанный Гитлером. Вы можете попробовать этот вариант). Вас привяжут к стульям, а стулья также свяжут между собой и оставят к комнате с доспехами рыцаря. И Вы решаете, что они Вам могут пригодится. Раскачивая стул, попытайтесь приблизиться к рыцарю и установить стулья как раз напротив отметины в полу (PUSH CHAIR - влево, PULL CHAIR - вправо), чтобы упавший топор разрезал веревки и не задел Вас с отцом. После этого можно толкнуть рыцаря (PUSH), и топор перережет веревки. Толкните также левую статую со львом (PUSH STATUE), здесь оказался ключ к потайной двери, ведущей на улицу. Пройдите в эту дверь. На улице предложите отцу ехать в Искандер. Но он предложит ехать в Берлин и отобрать у немцев дневник Грааля. Вы согласились с ним и, сев на мотоцикл, отправились в путь (USE MOTORCYCLE).

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: БЕРЛИН

По дороге в Берлин Вас остановят на контрольно пропускном пункте. Поговорите с охранником (N 3.3.1.1), и он Вас пропустит дальше. Прибыв в город, первым делом возьмите у доктора Шнайдера дневник Грааля. Вас начнет преследовать охранник, уходя от него, Вы лицом к лицу столкнетесь с Гитлером. Он подумает, что Вы еще один из его поклонников и охотников за автографом. Дайте ему для росписи пропуск (PASS). Теперь у Вам есть пропуск, подписанный самим Гитлером, с таким документом ничего не страшно. После этой встречи Вы окажетесь в аэропорту. Пройдя вправо, подойдите к агенту по продаже билетов и попросите продать два на дирижабль (TICKETS). Если у Вас хватит денег, то платите агенту и выходите из здания, а если нет, то есть еще один вариант. Вы про-

ходили мимо мужчины с газетой. Подойдите к нему слева. Переключитесь на отца HENRY, встаньте справа от мужчины и обратитесь к нему (TALK). Спросите его о внуках (N 3). И, пока он будет говорить, переключитесь на Инди и украдите из кармана мужчины билеты на дирижабль (PICK UP TICKETS). Теперь можно выходить из здания аэровокзала (налево). Пройдите влево, по дороге Вы увидите самолет, но в него лучше не садиться, хотя у Вас есть руководство для полетов. В этом самолете нет горючего. Идите сразу к дирижаблю и поднимайтесь по лестнице.

Вас встретит стюард и попросит предъявить билеты. Дайте ему украденные билеты и Вас пустят внутрь. Как только взлетите, скажите отцу, чтобы он заказал какую-нибудь музыку. Переключитесь на HENRY и пройдите налево к пианино. Положите монету в чашку (USE COINS ON BOWL) и закажите какую нибудь музыку. В это время радист, услышав музыку, выйдет из своей кабины и уйдет ее слушать. Не теряйте времени зря, быстро переключайтесь на Инди и входите к комнату радиста. Откройте шкаф (красный справа) (OPEN CABINET) и возьмите оттуда гаечный ключ (PICK UP SWITCH). Если закончится музыка и подойдет радист, ответьте ему фразой N 2. И просто выйдите из комнаты. Снова переключитесь на отца и еще раз закажите музыку. Радист уйдет, переключитесь на Инди, заходите в комнату и испортьте рацию (USE SWITCH ON RADIO) (слева от шкафа), чтобы не смогли принять радиограмму о возвращении дирижабля. Если радист застанет Вас за этим занятием, то придется драться. Победив его, выходите из комнаты, вставьте гаечный ключ в отверстие в стене (USE SWITCH) (справа от двери) и покрутите его (PUSH SWITCH). Опустится лестница.

Поднимайтесь наверх, Вы должны найти самолет, чтобы улететь с дирижабля. Для этого Вы должны подняться на самый вверх по лестницам, по верхней пройти вправо в самый край и спуститься на самый низ. Внизу Вы увидите светящийся квадрат, спускайтесь туда и Вы окажетесь в самолете, где Вас уже поджидает отец. И вот Вы полетели, но спокойного полета не получится. Вас будут атаковать самолеты фашистов. Чем больше самолетов Вы собьете, тем меньше контрольно-пропускных пунктов нужно будет проехать. Если Вы собьете все 18 самолетов, все равно закончится горючее и Вы упадете. Вы управляете, а Ваш отец стреляет по самолетам. Управление осуществляется с помощью курсорных клавиш. Вражеский самолет постоянно держите под прицелом. Все в Ваших руках, помните: дело мастера боится. Но не очень расстраивайтесь, если Вас собьют, еще не все потеряно. Вы упали возле дома. Пройдите вправо и увидите своего отца, помогите ему. Откройте дверь в голубой машине (OPEN CAR DOOR) и садитесь в нее (в другую машину не садитесь в ней нет горючего). Держите путь в направлении города Искандера. По дороге Вам будут встречаться контрольно-пропускные пункты, показывайте на них пропуск, подписанный Гитлером и везде Вас будут пропускать без лишних вопросов. Проехав через несколько границ, Вы достигли нужного Вам города.

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ: ISKENDERUN (ИСКАНДЕРАН)

Вы окажетесь перед входом в пещеру, где встретите профессора Маркуса. Пока отец будет разговаривать с профессором, посмотрите на плакат (LOOK), из него Вы узнаете, что в дальнейшем Вы уже не сможете сохранить игру, пока не пройдете все испытания. Идите прямо в пещеру. Вы встретите Донована, который, выстрелив в Вашего отца, смертельно ранит его, и, чтобы спасти его, Вы должна принести священную воду в чаше Грааля, которая может оживить. Вы пройдете вперед к первому испытанию (Вы будете постоянно обращаться к дневнику Грааля, надписи вверху экрана). Пройдите осторожно вперед, и Вы увидите в центре экрана светящуюся точку. Точно спроецируйте курсор на этой точке (это центр механизма) и нажмите "ввод" или левую клавишу "мыши". Вы пройдете первое испытание с думой о Боге.

Теперь Вас поджидает вторая задача. Пройдите по квадратам с буквами, на которых есть буквы с написанием имени Бога J-E-H-O-V-A. Наступайте только на эти квадраты, а то провалитесь вниз и все придется начинать сначала. Можно идти по диагонали, прямо или в сторону.

И вот Вы достигли третьего и последнего испытания. Вы должны верить в себя. Не задумываясь, переведите курсор на противоположную сторону пропасти и

нажимайте ввод. Вы перейдете на другую сторону. Если немного задержитесь, то упадете в пропасть, так и не достигнув пещеры. Удачно выполнив третье испытание, входите внутрь.

Там Вы встретитесь с рыцарем, который охраняет чашу вот уже 700 лет. Он предложит Вам самому выбрать чашу Грааля. Если Вы ошибетесь, то Вас ожидает неминуемая и ужасная смерть, так что выбирайте чашу очень тщательно. Вспомните рисунки и описание Грааля и его свечение. Просмотрите чаши, пока не встретите следующую надпись "WOODEN CUP CARVED WITH HOLY SYMBOLSD". Возьмите эту чашу, подойдите к бассейну и возьмите эту священную воду (USE GRAIL). Если Вы сделали правильный выбор, то отнесите воду отцу, которая и оживит его.

Когда все закончится, доктор Шнайдер подберет кубок и попытается уйти с ним, но этого делать никак нельзя. Начнется землетрясение, разойдется земля и доктор Шнайдер провалится вниз. Но что же с Граалем? Посмотрите в разлом (LOOK CRACKED SEAL) и Вы увидите чашу, застрявшую между камней. Используйте кнут, чтобы достать ее (USE WHIP ON GRAIL). У Вас все очень хорошо получилось. Отдайте Грааль его законному владельцу-рыцарю и можно выходить из этой пещеры.

Как мы говорили раньше, существует несколько других решений этих загадок и несколько путей их успешного решения. Если Вы хотите, то можете попробовать их найти и решить сами.

KING QUEST 1

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1987.
Монитор - CGA, EGA. Размер - 0.5 Mb.

Король Эдвард в течение долгого срока правил королевством Давентри, и сейчас он ожидает Вас в замке для того, чтобы поручить выполнение сложного задания. У ворот замка Вас встречает гвардеец и сопровождает к королю. Преклонив колено, Вы заверяете короля в своей верности и готовности служить ему. Тут король Вам все и рассказывает:

- Я старый человек, сэр Грехам, вероятно, слишком старый для того, чтобы нести эту корону. Мои кости болят, мои руки трясутся, я боюсь, что мой срок на земле подходит к концу. Но достаточно обо мне. Наше королевство преследует невезение с того момента, как утеряны три магические вещи. Я выбрал тебя, самого лучшего рыцаря королевства, для того, чтобы ты нашел эти вещи. Только тогда королевство сможет возродить свою былую славу. И только тогда я смогу уйти на отдых, зная, что мои подданные в безопасности и чувствуют себя хорошо. Тебе нужно найти:

- магическое зеркало, которое показывает будущее;
- магический щит, который защищает от всех смертельных опасностей;
- сундук, который всегда полон золота.

Я знаю, то, что я прошу, почти невозможно, но ты честен и чист душой, вот почему на тебя пал мой выбор. Если ты сделаешь это, то получишь мою корону и будешь править королевством Давентри. Иди, сэр Грэхам, и знай, что судьба королевства находится в твоих руках.

И побрели Вы, солнцем палимы, не забыв, естественно, успокоить старого короля, навстречу неизвестности.

Посмотрев предысторию игры, выберите BEGIN GAME и начинайте выполнение порученного задания. Для тех, кто, играя, столкнется с трудностями, ниже приведено полное прохождение игры.

Итак, Вы выходите из ворот замка и направляетесь в сторону, противоположную той, откуда пришли. Пройдите мост и за мостом Вы увидите два камня (LOOK ROCK). Передвиньте камень (MOVE ROCK). Для того, чтобы сдвинуть камень, нужно зайти с северной стороны, иначе камень Вас придавит. Под камнем окажется дыра. Посмотрите в нее (LOOK HOLE). На дне Вы увидите кинжал (DAGGER). Возьмите его (GET DAGGER). Идите на север на следующий экран. Перед Вами дерево (TREE). Взберитесь на него (CLIMB TREE). Пройдите по ветке

на самый край, там Вы увидите гнездо (NEST). Загляните в гнездо (LOOK NEST), там лежит золотое яйцо (EGG). Возьмите яйцо (GET EGG). Спускайтесь с дерева и идите на восток. Перед собой Вы увидите огород (GARDEN). Посмотрев на огород (LOOK GARDEN), Вы увидите, что там растет морковь (CARROT). Возьмите морковь (GET CARROT). Идите на восток, пройдите мимо огорода и пройдите на следующий экран за огородом. На этом экране должна появиться "GODMOTHER", которая даст Вам магическую силу. Если "GODMOTHER" не появилась, то пройдите на другой экран и вернитесь обратно. Получив магическую силу, идите на восток. Возле ворот в козий загон поверните на юг. На экране Вы увидите пень (STUMP), загляните в него (LOOK IN STUMP). Там Вы увидите кожаный кошелек (POUCH). Возьмите его (GET POUCH). Идите на юг (три экрана) и поверните на восток.

Вы оказались перед домом ведьмы. Откройте дверь (OPEN DOOR) и войдите в дом. Здесь Вам и поможет защита, которую Вы получили от "GODMOTHER". Ведьма исчезнет. Подойдите к буфету и откройте его (OPEN CUPBOARD). В нем Вы увидите сыр (CHEESE). Возьмите его (GET CHEESE). Зайдите в соседнюю комнату. На тумбочке будет лежать записка (NOTE). Возьмите ее (GET NOTE) и прочтите. Записка гласит: "Иногда будет мудро подумать еще раз". Выйдите из дома и идите на восток. Будьте внимательны: там Вам могут попасться различные лесные создания, которые будут Вас убивать или замораживать, а в лучшем случае, забирать некоторые вещи. Дальше на экране Вы увидите дерево и под ним грецкие орехи (WALNUTS). Возьмите грецкий орех (GET WALNUTS). Теперь откройте его (OPEN WALNUTS). Внутри грецкого ореха окажется чистое золото. Идите дальше на восток. На следующем экране Вы увидите чашку (BOWL). Возьмите ее (GET BOWL). Если Вы просмотрите список предметов, то увидите, что чашку надо наполнить (FILL BOWL).

Идите на юг, пока не достигнете огорода. Возле огорода поверните на восток и идите до загона с козлом. Подойдите к воротам загона и откройте их (OPEN DOOR).

Зайдите в загон и покажите козлу морковь (SHOW CARROT). Идите на юг, козел пойдет за Вами. На экране, где находятся пни, поверните на запад. На экране с водопадом поверните на юг. Идите на запад (не переходите каменный мост).

На следующем экране попытайтесь перейти через деревянный мост. Выскочит тролль и не будет пускать Вас. Козел столкнет его в реку. Перейдите мост и идите на юг. Там Вы увидите гнома. Гном поздоровается с Вами и скажет, что ожидал Вас. Он скажет, что у него что-то есть, что может Вам пригодиться. Но для этого Вы должны ответить на три вопроса. Как мое имя? На все вопросы гнома отвечайте ASK NAME. После третьего ответа гном скажет: "Вы не ответили ни на один вопрос, но я все равно хочу Вам помочь. Возьмите этот золотой ключ, он Вам поможет при выполнении Вашей задачи". Вы получаете ключ, и гном, пожелав Вам удачи, уходит в свой домик. Идите на юг, перейдите через мост и опять идите на юг. Вы выйдете там на поляну и увидите растущий клевер (CLOVER). Возьмите клевер (GET CLOVER). Идите на юг на следующий экран, затем поверните на запад. Пройдите мимо огорода, затем на запад мимо дерева, на котором Вы взяли яйцо. На следующем экране за деревом поверните на юг. Вы увидите водоем, на берегу (BEACH) которого лежит галька (PEBBLES). Возьмите камни (GET PEBBLES). Идите на юг. На следующем экране Вы увидите хижину, обойдите хижину и войдите в нее. В хижине Вы увидите лесоруба, который скажет Вам: "Мы приглашаем Вас в наш дом, сэр рыцарь, но мы так долго не ели, что моя прекрасная жена не может встать, я боюсь, что она может скоро умереть". Отдайте чашку лесорубу (GIVE BOWL). Лесоруб благодарит Вас и предлагает взамен скрипку (FIDDLE). Возьмите скрипку (GET FIDDLE) и выходите из хижины.

Теперь вернитесь обратно к дереву, где Вы брали яйцо. От дерева пойдите на север и Вы выйдете к пещере закрытой дверью. Откройте дверь в пещеру (OPEN DOOR). В пещере подымайтесь по лестнице наверх. Пещера приведет Вас на вершину горы. Выйдите из пещеры и идите на один экран на юг. У ближайшего дерева посмотрите в дыру (LOOK IN HOLE). Там Вы увидите рогатку (SLINGSHOT). Вернитесь к входу пещеры и от нее идите на запад.

На следующем экране Вы увидите гиганта с сундуком в руке. Примените рогатку (USE SLING). Гигант упадет и выронит сундук, подойдите к нему и возьмите сундук (TAKE CHEST). Теперь опять вернитесь к пещере и спускайтесь вниз.

Выйдя из пещеры, идите на восток. На следующем экране увидите маленького ELFA. Если его нет, то выйдите за пределы экрана и вернитесь опять. Подойдите к ELFY и поговорите с ним (TALK ELF). ELF обрадован Вашим дружелюбием и отвечает Вам подарком маленького элегантного кольца. После этого ELF исчезает. Идите на восток, затем на юг и Вы выйдите к огороду. От огорода идите на восток, затем еще раз на восток. Пройдите мимо загона и на следующем экране Вы увидите колодец. Срежьте веревку (CUT ROPE) и заберите ведро (BUCKET). Опустите веревку в колодец (LOWER ROPE). Спуститесь по веревке в колодец (CLIMB DOWN). Прыгайте в воду. Ныряйте (DIVE).

На дне колодца окажется проход в пещеру. Проплыв через проход, выберитесь из пещеры (GET OUT). Наберите в ведро воду (FILL BUCKET). Идите вглубь пещеры, там Вы увидите дракона, охраняющего зеркало (MIRROR). Приблизьтесь к дракону когда он поднимет голову. Используйте воду (USE WATER). Дракон уползет из пещеры, а Вы подойдите и возьмите зеркало (GET MIRROR). Через образовавшийся проход выходите из пещеры. Снаружи пещеры появится орел (если его нет, перейдите на другой экран и вернитесь обратно). Когда орел будет пролетать над Вами, подпрыгните (JUMP или F6) и зацепитесь за него.

Он Вас перенесет на другую сторону реки, на которую Вы не можете попасть. Идите на запад и Вы выйдете к берегу реки, на котором растет мухомор (MUSHROOM). Возьмите его (GET MUSHROOM).

Идите обратно и прыгайте в дыру: Вы попадете в пещеру. Идите по пещере, пока не встретите большую крысу. Подойдите к ней и дайте ей сыр (GIVE CHEST TO RAT). Крыса заберет сыр и исчезнет.

Войдите в дверь. Появятся два охранника. Играйте на скрипке (PLAY FIDDLE). Охранники начинают танцевать и исчезают. Под звуки Вашей музыки стал танцевать весь двор подземного королевства. Когда король с придворными исчезнут, возьмите щит (GET SHILD) и скипетр (GET SCEPTRE).

Идите на запад. В конце пещеры Вы увидите небольшое отверстие. Подойдите к нему и съешьте гриб (EAT MUSHROOM). Вы уменьшитесь в размерах и быстро вылезайте из пещеры через это отверстие (время ограничено). Возвращайтесь в замок. Откройте ворота (OPEN DOOR). Король спросит Вас, выполнили ли Вы его поручение.

Вы выкладываете все вещи перед королем. Король встает с трона и падает. Король говорит, что теперь он может спокойно доверить Вам свое королевство и умереть. На этом игра заканчивается.

УПРАВЛЯЮЩЕЕ МЕНЮ И КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ:

Пиктограмма (изображение головы)

ABOUT KQ1 (CTRL-A) - информация о версии игры и ее создателях.

HELP (F1) - помощь.

FILE

SAVE GAME (F5) - сохранить игру (сохранять можно до 20 игр).

RESTORE GAME (F7) - загрузить сохраненную игру.

RESTART GAME (F9) - начать игру сначала.

QUIT (CTRL-Q) - выход из игры.

ACTION

DUCK.STAND (F4) - сесть, встать.

JUMP (F6) - прыжок

PAUSE GAME (CTRL-P) - пауза.

INVENTORY (CTRL-I) - список предметов. С помощью клавиш "UP", "DOWN" и "ENTER" можно просмотреть изображение предмета и его назначение.

RETYPE (F3) - вызвать последние введенные Вами сообщения

SPEED

SHANGE (CTRL-S) - установить скорость перемещения (от 1 до 16).

FASTER (+) - увеличить скорость.

NORMAL (=) - установить нормальную скорость.
SLOWER (-) - уменьшить скорость.

SOUND

VOLUME (CTRL-V) - громкость звучания.
TURNSOUND OFF/ON (F2) - выключить- включить музыку.

KING QUEST 2

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1988.
Монитор - CGA, EGA. Размер - 0.5 Mb

ЛЕГЕНДА

Однажды в королевстве Давентри, жил король Эдвард. У него не было детей и он был очень стар. Беспорядок царил в королевстве с тех пор как были утеряны три великих сокровища.

Король Эдвард послал за своим самым храбрым, сообразительным и смелым рыцарем сэром Грэхэмом.

"Я вызвал тебя, чтобы сообщить о своем желании сделать тебя наследником трона. Далеко за пределами королевства спрятаны украденные много лет назад три великих сокровища Давентри, без которых наше королевство не сможет вернуть себе былое процветание и славу. Верни их, и корона станет твоей... После моей смерти. В случае твоей неудачи королевство попадет в руки дьявольских сил, которые будут использовать волшебство сокровищ против нас."

Сир Грэхэм отправился туда, куда не ступала нога человека, и возвратился с победой.

После смерти старого короля он унаследовал трон и стал править землей с помощью волшебного зеркала и других сокровищ Давентри.

На третий год царствования король Грэхэм стал чувствовать себя одиноким. И случилось так, что однажды, стоя перед волшебным зеркалом, он увидел прекрасную девушку и сердце его воспылало любовью.

"О мудрое зеркало! - воскликнул Грэхэм - Я горю желанием сделать эту девушку своей невестой! Где мне ее найти!?". Отвечало волшебное зеркало: "Эту девушку зовут Валанис. Старая колдунья Нагаса унесла ее в заколдованную страну и заточила в хрустальном замке, охраняемом страшным зверем. Чтобы освободить ее, Вам следует отправиться в королевство Колыма, где Вы сможете найти ключи к трем дверям заколдованного царства".

Король Грэхэм отправился в путешествие, сразился с ужасным зверем и освободил прекрасную Валанис, которая стала его невестой, а затем и женой.

ИГРА

Вы находитесь на берегу моря. Идите на восток, затем еще раз на восток. В квадрате D3 находится дом. Подойдите к почтовому ящику и откройте его (OPEN MAILBOX). Там стоит корзинка с едой, возьмите ее (GET BASKET). Идите на запад в квадрате D2, подождите девушку. Отдайте ей корзину и возьмите цветы (GIVE BASKET TO THE GIRL). Идите в квадрат G1. На берегу лежит морская ракушка, возьмите ее (GET CLAM). Под ней лежит браслет, возьмите его тоже (GET BRACELET).

Идите в квадрат B1 и возьмите трезубец (GET TRIDENT). Идите в квадрат B7 через мост в квадрате C6, там находится дверь, посмотрите на нее (LOOK DOOR). На ней имеется надпись, которою нужно прочитать (READ INSCRIPTION).

Идите в квадрат F1. На камне лежит русалка. Зайдите в воду и плывите к ней (SWIM). Дайте русалке цветы (GIVE FLOWER TO THE MERMAID). Русалка исчезнет, а из воды появится морской конек, садитесь на него (RIDE SEAHORSE). Он отвезет Вас к Нептуну. Отдайте трезубец Нептуну (GIVE TRIDENT TO NEPTUNE) и возьмите ключ (GET KEY). Плывите обратно к берегу и идите на экран C2. Войдите в пещеру к Hagatka и возьмите клетку (GET CAGE). Покиньте пещеру и идите на экран G2. Возле дерева возьмите палку (GET STAKE), а затем следуйте на экран B3, где Вам следует посмотреть в отвер-

стие под деревом (LOOK LOG). Там Вы увидите ожерелье из жемчуга и сапфиров (GET NECKLACE).

Идите на экран B5 и посмотрите в дупло (LOOK HOLE). Возьмите оттуда молоток (GET MALLET) и возвращайтесь на экран B7. Откройте ключом дверь (UNLOCK DOOR), за ней будет еще одна дверь. Прочитайте надпись на второй двери (READ INSCRIPTION).

Идите на экран D5 к церкви и получите благословение у феи (она часто появляется там). Зайдите в церковь (OPEN DOOR) и преклоните колени рядом с монахом (PRAY). На вопрос монаха, как Вас зовут, следует ответить (MY NAME IS SIR GRAHAM). За это получите от монаха крест. Идите на экран F6, где посетите старинный магазин (OPEN DOOR). Отдайте старой даме клетку и возьмите лампу (GIVE NIGHTINGALE).

Потрите лампу (RUB THE LAMP) и Вы получите магический ковер. Потрите ее еще раз и получите меч, а повторив эту операцию еще раз, станете обладателем узды/повода. После этого лампа исчезнет. Идите в конец дома, там сядьте на магический ковер (RIDE CARPET) и он доставит Вас на вершину горы. Идите на восток.

Положите узду/повод рядом со змеей (PUT BRIDLE ON THE SNAKE). Змея превратится в Пегаса, поговорите с ним (SPEAK TO THE HORSE) и он улетит. Идите на восток и зайдите в пещеру. В ней на камне лежит ключ, возьмите его (GET KEY) и покиньте пещеру. Садитесь на ковер и летите обратно (RIDE CARPET). Идите на экран E6. Посмотрите в дыру в камнях (LOOK IN HOLE), там Вы увидите брошь, возьмите ее (GET BROOCH) и идите к двери на экране B7. Откройте ее (UNLOCK DOOR). За ней окажется еще одна дверь. Прочтите надпись (READ INSCRIPTION)

Идите к дому карлика (экран C4), откройте дверь (OPEN DOOR), спуститесь вниз по лестнице и идите на восток. Если карлик окажется дома, то быстро выходите за экран и опять входите, пока его не будет.

Откройте сундук (OPEN TRUNK) и возьмите серьги (GET EARRINGS). Возьмите на очаге котелок с куриным супом (SHICKEN SOUP) (GET POT) и покиньте дом.

Идите на экран D3 к дому GRANGMA, войдите в дом. Если вместо нее в постели волк, срочно покиньте дом и зайдите снова, пока она не окажется в постели. Поговорите с ней и дайте ей суп (GIVE SOUP TO GRANDMA). Посмотрите под кроватью (LOOK UNDER BED), таким образом, Вы автоматически возьмете черный плащ (BLACK CLOAK) и кольцо (RUBY RING). Теперь Вам нужно выйти из дома и надеть плащ, кольцо-крест (WEAR CLOAK), (WEAR RING), WEAR CROSS). Идите в квадрат B4, там находится лодочник. Переплывите на лодке к замку (CLIMB BOAT). На другом берегу покиньте лодку (CLIMB BOAT), но прежде, чем направиться к замку, съешьте сахарный куб (EAT THE SUGAR CUBE). Пройдите по дорожке к замку. Смело идите мимо привидений и войдите в замок (OPEN DOOR). В замке идите налево и поднимитесь по винтовой лестнице в спальню. Откройте выдвижной ящик (OPEN DRAWER), возьмите свечу (GET CANDLE) и спускайтесь вниз. По дороге зажгите свечу (LIGHT CANDLE). Идите на восток от входа замок, на столе лежит мясо (окорок), возьмите его (GET HAM). Идите на восток вниз по лестнице, зайдите в темницу и посмотрите в гроб (COFFIN). Если он закрыт, откройте его (OPEN COFFIN). В гробу лежит DRACULA. Забейте молотком ему в сердце кол (KILL DRACULA). После этого возьмите ткань, серебряный ключ, золотой ключ (GET PILLOW), (GET SILVER KEY), (GET GOLD KEY). А если гроб открыт, то возьмите ткань и золотой ключ. Затем выходите и заходите в темницу до тех пор, пока гроб не будет закрыт. Если он будет закрыт, то убейте DRACULA, и только после этого Вы сможете взять серебряный ключ.

Выходите из темницы и идите в столовую. Из нее идите на север и поднимайтесь по лестнице вверх. Наверху в комнате стоит сундук, отройте его ключом (UNLOCK CHEST) и возьмите из него заколку (GET TIARA). Покиньте замок, идите к берегу и переправляйтесь обратно (CLIMB BOAT). Выходите из лодки (CLIMB BOAT) и идите к двери. Откройте третью дверь (UNLOCK DOOR). Идите на север, пока Вам на глаза ни попадется сеть, возьмите ее (GET NET). Теперь идите на юг и еще раз на юг. Подойдите к берегу и забросьте сеть (FISH), на берегу окажется рыба, возьмите ее (GET FISH). Переплывите на рыбе на острова

(THROW FISH) или (RIDE FISH). Когда рыба появится из воды, запрыгните на нее, и она перевезет Вас на остров. Идите на восток, а затем поверните на север к башне. Идите опять на север. На берегу возьмите амулет (GET AMULET). Идите к башне и откройте дверь (OPEN DOOR). Поднимитесь по лестнице вверх, там Вы увидите льва на цепи. Отдайте ему мясо (GIVE HAM TO THE LION). Он съест и заснет. Откройте дверь (OPEN DOOR) и Вы увидите принцессу. Наберите HOME и все остальное произойдет автоматически.

	1	2	3	4	5	6
A	Конец пляжа, деревья	Деревья	Край озера смерти	Озеро смерти	Край озера смерти	Деревья, озеро
B	Трезубец	Лес, озеро	Ожерелье в бревне	Край озера смерти дорога в замок	Деревянный молоток в дупле	Деревья, пропасть
C	Пляж, утес	Вход в пещеру Hagatha's	Лес	Вход в дом карлика	Лес	Мост через пропасть
D	Старт	Угол изгороди	Дом Grandma и почтовый ящик	Лес	Церковь, фея	Церковь внутри монах
E	Пляж	Деревья, озеро	Озеро	Край озера смерти	Край озера смерти и хорошего озера	Озеро, брошь в отверстии камня
F	Русалка	Часто появляется девушка	Край озера смерти	Озеро смерти	Край озера смерти	Вход в магазин
G	Пляж, браслет	Деревянный кол	Край озера смерти	Озеро смерти	Край озера смерти	Лес

УПРАВЛЯЮЩЕЕ МЕНЮ И КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

SIERRA

ABOUT - информация о создателях игры
HELP - информация о клавишах управления

FILE

SAVE (F5) - сохранить игру
RESTORE (F7) - восстановить сохраненную игру
RESTART (F9) - начать игру с начала
QUIT (ALT-Z) - выход в DOS

ACTION

SWIM (=) - плыть
SEE OBJECT (F4) - посмотреть на предметы, которые Вы несете
INVENTORY (TAB) - посмотреть список предметов

SPECIAL

SOUND ON/OFF (F2) - включить/выкл. звук
JOYSTICK (CTRL-J) - джойстик
PAUSE (ESC) - пауза

SPEED

NORMAL - нормальная скорость
SLOW - медленно
FAST - быстро
FASTTEST - очень быстро

KING QUEST 3

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1989.
Монитор - CGA, EGA. Размер - 0.5 Mb.

Гвидион - одинокий семнадцатилетний юноша, который, сколько себя помнит, живет вместе со злым колдуном по имени Мананан. Гвидон пристально всматривается в окрестности "Левдора" со страстным желанием покинуть его и стать свободным, но - увы не судьба.

Мананан третирует бедного парня, распоряжаясь им, словно своим рабом, постоянно угрожая ему и отказывая даже в мысли покинуть дом. Часто к Гвидьону приходят мысли о том, как же он попал к старому колдуну, но старик упорно скрывает от него правду.

Внезапно передняя дверь открывается и крадущейся походкой появляется Мананан, колдун: - Гвидьон! - кричит он сурово.

Ох-ох! Гвидион спешит занять свое место, боясь влипнуть в какие-нибудь неприятности.

- Почему ты не работаешь, малыш? - колдун насмешливо и язвительно ухмыляется. Гвидион пытается пролепетать что-то в ответ...

- Пол в кухне отвратительный! - заговорил Мананан, - Иди и вымой его сейчас же! Повернувшись на каблуке, колдун входит в дом, захлопнув за собой дверь.

Такова история жизни молодого Гвидьона к настоящему моменту. Что же делать бедному юноше? Ну да ладно. В смирении Гвидьон сопровождает Мананана в дом.

После заставки Вы оказываетесь внутри дома, в холле. Через несколько секунд появится колдун, и попросит, чтобы Вы выполнили определенные действия и исчезнет. В зависимости от приказания колдуна Вам необходимо выполнить одно из четырех заданий.

1. "My chamber pot needs servicing..." (вылить горшок). Для выполнения этого задания поднимитесь по лестнице на 2-ой этаж и зайдите в спальню. Возле кровати стоит горшок (POT). Подойдите к кровати, возьмите горшок (GET POT) и вылейте его в окно. Затем спуститесь вниз.

2. "You have been neglecting my chikens..." (покормить кур). Выйдите из дома и подойдите к загону со стороны курятника, насыпьте курам зерна (FEED CHICKEN), вернитесь в дом, для этого откройте дверь (OPEN DOOR).

3. "My office is dustry..." (протереть пыль в офисе). Зайдите в офис (комната на первом этаже со столом и стеллажами книг), и возьмите тряпку (GET DUSTER) в левом нижнем углу экрана и вернитесь обратно.

4. "Your kitchen is filtry..." (убрать кухню). Идите на кухню (восток, север). Подойдите к венику и подметите кухню (CLEAN KITCHEN). По дороге Вы можете взять кружку (GET CUP), которая стоит в столовой.

После выполнения первых трех заданий отправляйтесь на кухню. По дороге в столовой возьмите кружку (GET CUP). Также не забудьте прихватить ее, если Вы занимались уборкой кухни.

На кухне посмотрите на стол (LOOK TABLE) и возьмите все, что видите: хлеб (GET BREAD), фрукты (GET FRUIT), мясо (GET MUTTON). Затем посмотрите на вешалку (LOOK RACK) и возьмите оттуда нож (GET KNIFE) и ложку (GET SPOON). Осмотрите полки (LOOK SHELF) и возьмите чашку (GET BOWL). Покиньте кухню и идите в холл. Через пять минут после начала игры появится колдун. Самое главное, чтобы при встрече с ним у Вас не было ингредиентов для магических заклинаний, в списке предметов они помечены звездочкой (см. ниже). Зайдите в комнаты и в одной из них Вы встретите кота. Возьмите его в руки (CATCH CAT или GET CAT) и возьмите его шерсть (GET HAIR).

Поднимитесь на второй этаж, а затем на чердак. Посмотрите в телескоп (LOOK IN TELESCOPE) и возьмите муху, лежащую на полу (GET FLY). Спуститесь на 2-ой этаж и зайдите в спальню колдуна. Откройте ящик возле зеркала (OPEN DRAWER). Там лежит много интересного и Вы автоматически возьмете зеркало. Подойдите к шкафу и посмотрите на его верх (LOOK ON TOP OF

CABINET). Вы получите ключ от шкафчика в офисе колдуна. Откройте шкаф (OPEN CABINET). Посмотрите в шкафу за одеждой (LOOK BEHIND CLOTHES). Там Вы обнаружите магическую карту (MAGIC MAP). Закройте шкаф (CLOSE CABINET). Подойдите к комоду и откройте выдвижной ящик (OPEN DRAWER). В нем окажется розовая эссенция (ROSE ESSENCE).

Теперь спускайтесь и выходите из дома во двор. Откройте ворота курятника (OPEN GATE) и возьмите курицу (CATCH CHICKEN или GET CHICKEN). Вырвите из нее перо (GET FEATHER). Откройте ворота (OPEN GATE) и зайдите в дом (OPEN DOOR).

Идите прямо в офис и откройте шкафчик в левом нижнем углу (OPEN CABINET). Здесь Вам понадобится ключ, который Вы взяли в спальне колдуна. Открыв шкаф, Вы получите волшебную палочку (MAGIC WAND). Это необходимое условие для изготовления снадобий и волшебства. Подойдите к книжной полке и передвиньте книги (MOVE BOOK). За книгами будет рычаг, который нужно передвинуть (PULL LEVER). В полу откроется люк (вход в лабораторию колдуна). Спускайтесь вниз, осмотрите полки (LOOK SHELF) и возьмите все, что увидите (GET POWDERED FISH BONE) (GET MANDRAKE ROOT POWDER) (GET NIGHTSHADE JUICE) (GET SAFFRON) (GET TOAD SPITTLE) (GET TOADSTOOL POWDER).

Затем подойдите к книге и откройте ее на 4 странице (OPEN BOOK PAGE IV), причем номер страницы наберите латинскими буквами "I" и "V". Далее Вам необходимо составить смесь.

1) PUT A PINCH OF SAFFRON IN ESSENCE (щепотку saffron бросьте в эссенцию)

2) Цитируйте следующий стих:

OH WINGED SPIRITS, SET ME FREE
OF EARTHLY BINDINGS, JUST LIKE THEE
IN THIS ESSENCE, BEHOLD THE MIGHT
TO GRANT THE PRECIOUS GIFT OF FLIGHT

3) WAVE THE MAGIC WAND (взмахните волшебной палочкой)

Вы получили магическую розовую эссенцию. Теперь поднимайтесь наверх. Закрывайте вход в лабораторию (PULL LEVER), поставьте книги обратно (MOVE BOOK) и положите волшебную палочку на место (OPEN CABINET). После этого поднимайтесь к себе в комнату и сложите все вещи под кровать (PUT ALL UNDER BED). Комната находится на втором этаже справа. Возьмите только мясо (GET MUTTON).

На 30-ой минуте появится волшебник и попросит его покормить. Идите в столовую и покормите его (FEED WIZARD). Через 5 минут появится WIZARD и скажет, что пойдет спать. Вернитесь в свою комнату и заберите вещи (GET ALL). После этого спуститесь вниз и выйдите из дома. Спускайтесь с горы в низину по тропинке. Перед этим сохранитесь и уменьшите скорость. У подножия горы подождите, когда пролетающий мимо орел обронит перо. Возьмите его (GET FEATHER). Будьте очень внимательны! На некоторых экранах попадаются разбойники, и если Вы не успеете убежать на другой экран, то Вас ограбят, заберут все предметы. Поэтому чаще сохраняйтесь.

Идите на юг, еще раз на юг, пройдите мимо домика медведей. На экране с водопадом зайдите в ручей и возьмите грязь (GET MUD).

Теперь идите на восток, пройдите мимо дыры с паутиной и опять на восток. Когда выйдете к берегу моря, идите вдоль берега моря на север к деревне. Зайдите в таверну, в ней сидят два бандита и пьют вино. Используйте магическую эссенцию на муху (DIP FLY WINGS IN ESSENCE). Вы превращаетесь в муху, вылетайте из таверны и летите на запад и еще на запад. Подлетите к дереву, возле которого лежат желуди (ACORN), и залетайте в дупло, там Вы увидите веревку. Покиньте дыру и произведите обратное превращение (FLY BEGONE, MYSELF RETURN). Возьмите желудь (GET ACORNS) и дерните за веревку в дыре (REACH INTO HOLE). Опустится лестница, поднимитесь по ней наверх. На дереве находится дом. Прежде чем войти, посмотрите в него (LOOK INTO HOUSE). Когда бандит спит, зайдите в дом. Откройте ящик (OPEN BIN), возьмите все (GET ALL). Закройте ящик (CLOSE BIN). Со стола возьмите кошелек (GET PURSE). Делайте это быстро, пока бандит не проснулся. Затем посмотрите на карту (LOOK MAP) и телепортируйтесь в деревню (F6).

Зайдите в магазин (OPEN DOOR). Возьмите шерсть собаки (PAT DOG). Посмотрите на полки в магазине (LOOK SHELF) и купите сумку (BUY POUCH), соль (BUY SALT), рыбий жир (BUY FISH OIL), свиное сало (BUY LARD). Выйдите из магазина и идите на юг. Посмотрите на ближайшее дерево (LOOK TREE) и возьмите (GET MISTLETOE). Затем идите на запад, войдите в дом медведей (OPEN DOOR). В доме возьмите со стола кашу (GET PORRIDGE). Поднимитесь по лестнице на верх и откройте выдвижной ящик (OPEN DRAWER). Возьмите наперсток (GET THIMBLE). Спускайтесь вниз и выходите из дома.

Посмотрите на цветы (LOOK FLOOR) и возьмите в наперсток росу (GET DEW). Телепортируйтесь к горе (LOOK MAP и F6). Идите на запад, прежде чем перейти на следующий экран, наберите "SHOW MIRROR TO MEDUSA", а затем еще раз на запад. Когда появится медуза, нажмите (ENTER) и она, посмотрев в зеркало на себя, превратится в камень.

Идите на юг и еще раз на юг. Возьмите кожу (GET SKIN). Посмотрите на карту (LOOK MAP) и телепортируйтесь к подножию горы (F6). Поднимайтесь наверх к дому колдуна и войдите в него (OPEN DOOR). Идите в кабинет. Откройте шкаф (OPEN CABINET) и возьмите волшебную палочку. Отодвиньте книги (MOVE BOOK) и нажмите рычаг (PULL LEVER). Спуститесь в лабораторию и откройте книгу на странице XXV (OPEN BOOK AT PAGE XXV). Далее Вам необходимо составить смесь.

1) PUT MANDRAKE ROOT POWDER IN A BOWL
2) PUT THE CAT HAIR IN THE BOWL
3) PUT TWO SPOONS OF FISH OIL IN BOWL
4) STIR MIXTURE WITH A SPOON
5) PUT THE DOUGH ON THE TABLE
6) PAT THE DOUGH INTO A COOKIE
7) Цитируйте следующий стих:

MANDRAKE ROOT AND HAIR OF CAT
MIX OIL OF FISH AND GIVE A PAT
A FELINE FROM THE ONE WHO EATS
THIS APPETIZING MAGIC TREAT

8) WAVE THE MAGIC WAND

Положите полученную смесь в кашу (PUT COOKIE IN PORRIDGE) и уходите из лаборатории (PULL LEVER), (MOVE BOOK), (OPEN CABINET). Идите к себе наверх и положите все вещи под кровать (PUT ALL UNDER BED), возьмите фрукты (GET FRUIT). Ровно через час с начала игры (волшебник спал 25 минут) появится волшебник. После того, как он исчезнет, отправляйтесь в столовую и отдайте ему фрукты (FEED WIZARD). После этого немного походите, пока волшебник не появится вновь, а затем идите в офис волшебника. Откройте шкаф (OPEN CABINET), возьмите волшебную палочку, сдвиньте книги (MOVE BOOK) и переместите рычаг (PULL LEVER).

Спускайтесь в лабораторию и откройте книгу на странице II (OPEN BOOK AT PAGE II). Приготовьте очередную смесь.

1) PUT THE SMALL FEATHER IN A BOWL
2) PUT THE DOG FUR IN THE BOWL
3) PUT THE SNAKE SKIN IN THE BOWL
4) ADD A SPOONFUL OF POWDERED FISH BONE
5) PUT THE THIMBLE OF DEW IN THE BOWL
6) MIX WITH HANDS
7) SEPARATE MIXTURE INTO TWO PIECES
8) PUT DOUGH PIECES INTO YOUR EARS
9) Цитируйте следующий стих:

FEATHER OF FOWL AND BONE OF FISH,
MOLDED TOGETHER IN THIS DISH,
GIVE ME WISDOM TO UNDERSTAND
CREATURES OF AIR, SEA AND LAND

10) WAVE THE MAGIC WAND

Посмотрите на карту (LOOK MAP) и телепортируйтесь (F6) к дереву с желудями. Идите на запад. Возьмите кактус (GET CACTUS). Посмотрите на карту (LOOK MAP) и телепортируйтесь к гроту с паутиной. Теперь превратитесь в орла

(DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE). Орел схватит паука, который сторожит вход в грот, отнесет и выбросит в море. Вернувшись обратно, орел опять превращается в человека. Зайдите в грот и просмотрите мультик. Вы автоматически возьмете камень. Выйдите из грота и идите на восток к берегу моря. Войдите в море и наберите воды (GET WATER). Телепортируйтесь к подножию горы (LOOK MAP), (F6).

Поднимитесь к дому колдуна, откройте дверь (OPEN DOOR), идите в офис и спускайтесь в лабораторию. В лаборатории подойдите к книге и откройте ее на VII странице (TURN TO PAGE VII) и приготовьте очередное зелье.

1) GRIND A SPOONFUL SALT IN A MORTAR
2) GRIND THE MISTLETOE IN THE MORTAR
3) RUB THE STONE IN THE MIXTURE
4) KISS THE STONE
5) Цитируйте следующий стих:

WITH THIS KISS, I THEE IMPART,
POWER MOST DEAR TO MY HEART.
TAKE ME NOW FROM THIS PLACE HITHER,
TO ANOTHER PLACE FAR THITHER.

6) WAVE MAGIC WAND

Подойдите опять к столу, откройте книгу на странице XIV (TURN TO PAGE XIV) и приготовьте очередное зелье.

1) GRIND THE ACORNS IN A MORTAR
2) PUT THE ACORN POWDER IN A BOWL
3) PUT THE NIGHTSHADE JUICE IN THE BOWL
4) STIR THE MIXTURE WITH A SPOON
5) LIGHT A CHARCOAL BRAZIER
6) HEAT THE MIXTURE ON THE BRAZIER
7) SPREAD THE MIXTURE ON A TABLE
8) Цитируйте следующий стих:

ACORN POWDER GROUND SO FINE
NIGHTSHADE JUICE LIKE BITTER WINE,
SILENTLY IN DARKNESS YOU CREEP
TO BRING A SOPORIFIC SLEEP

9) WAVE THE MAGIC WAND
10) PUT THE SLEEP POWDER IN THE POUCH

Подойдите опять к столу, откройте книгу на странице LXXXIV (TURN TO PAGE LXXXIV) и приготовьте очередное зелье.

1) PUT A CUP OF OCEAN WATER IN BOWL
2) LIGHT A CHARCOAL BRAZIER
3) HEAT THE BOWL ON THE BRAZIER
4) PUT A SPOON OF MUD IN THE BOWL
5) ADD A PINCH OF TOADSTOOL POWDER
6) BLOW INTO THE HOT BREW
7) Цитируйте следующий стих:

ELEMENTS FROM THE EARTH AND SEA,
COMBINE TO SET THE HEAVENS FREE.
WHEN I STIR THIS MAGIC BREW,
GREAT GOD THOR, I CALL ON YOU.

8) WAVE THE MAGIC WAND
9) POUR THE STORM BREW INTO THE JAR

Подойдите опять к столу, откройте книгу на странице CLXIX (TURN TO PAGE CLXIX) и приготовьте очередное зелье.

1) CUT THE CACTUS WITH A KNIFE
2) SQUEEZE THE CACTUS JUICE ON SPOON
3) PUT THE CACTUS JUICE IN A BOWL
4) PUT THE LARD IN THE BOWL
5) ADD TWO DROPS OF TAOD SPITTLE
6) STIR THE MIXTURE WITH A SPOON
7) Цитируйте следующий стих:

CACTUS PLANT AND HORNY TOAD
I NOW START DOWN A DANGEROUS ROAD
COMBINE WITH FIRE AND MIST TO MAKE
ME DISAPPEAR WITHOUT A TRACE

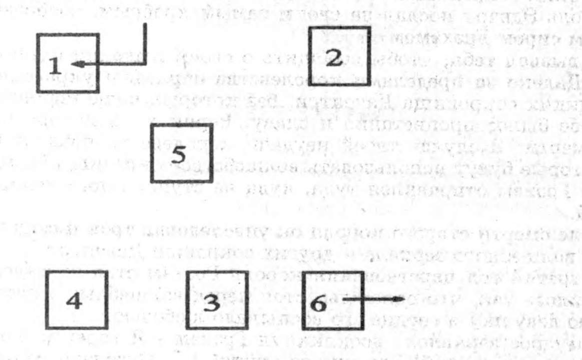
8) WAVE MAGIC WAND
9) PUT OINTMENT IN THE EMPTY LARD JAR

Выходите из лаборатории, закрывайте люк (PULL LEVER), задвигайте книги (MOVE BOOK), кладите волшебную палочку в шкаф (OPEN CABINET) и быстро отправляйтесь к себе в комнату. Бросьте все вещи под кровать (PUT ALL UNDER BED) и возьмите кашу (GET PORRIDGE). Это Вы должны успеть сделать до 1 ч. 30 мин. Потому что примерно в 1 ч. 30 мин. появится колдун, и, если он застанет Вас с ингредиентами для приготовления снадобий, Вам придется начать игру сначала или с сохраненного момента. После появления колдун попросит покормить его. Спускайтесь в столовую и покормите колдуна кашей (FEED WIZARD). Наевшись, колдун исчезнет. Побродите по дому минут 5, подождите, пока снова появится колдун и скажет, что пойдет спать. После этого поднимитесь к себе в спальню и возьмите все (GET ALL).

Посмотрите на карту и телепортируйтесь в деревню (LOOK MAP), (F6). Зайдите в таверну (OPEN DOOR), там сидит капитан корабля. Поговорите с ним и предложите ему деньги (TALK MEN), (GIVE COIN). Покиньте таверну и идите на восток по пирсу. Зайдите на корабль. Вы оказались в трюме. Идите на восток и возьмите ящик (GET BOX). Отнесите ящик к большому ящику и бросьте (PUT BOX). Запрыгните на маленький ящик, а затем на большой (JAMP BOX), (JAMP BOX) и далее на лестницу (JAMP LADDER). Выберитесь из трюма и идите на запад в каюту капитана. Откройте сундук (OPEN TRUNK) и возьмите оттуда все (GET ALL), после чего закройте сундук (CLOSE TRUNK). Идите на восток, возле лодки возьмите лопату (GET SHOVELL). Смотрите не попадайтесь на глаза капитану. Спускайтесь в трюм и посматривайте на карту (LOOK MAP). Когда корабль доплывет и отдаст якорь, вылейте на пол трюма SLEEPING POWDER (POUR SLEEPING POWDER ON FLOOR), (SLUMBER HENCEFORTH). Запрыгните на ящики (JAMP BOX), (JAMP BOX) и на лестницу (JAMP LADDER).

Поднимитесь на два экрана вверх, на палубу, и прыгните в воду с правой стороны от носа. Плывите к берегу. Идите на восток. На берегу увидите капитана, убегите от него на север, а затем вернитесь обратно. Отсчитайте пять шагов на восток от дерева и откопайте клад (DIG). Идите на север, затем на восток и поднимайтесь по тропинке. Дойдите до водопада и поколдуйте (DIP FLY WINGS IN ESSENCE или DIP EAGLE FEATHER IN ESSENCE). Вы превращаетесь в муху или орла, летите на север и два раза на восток. Вы оказались на уступе скалы.

Теперь лучше сохранитесь, так как дальнейший путь будет сложным. Идите на юг по тропинке и спускайтесь по стене к самой левой верхней пещере. Зайдите в пещеру, а дальше идите, как показано на рисунке.



Спускайтесь по скале к пещере 1. Из первой пещеры пройдите во вторую. Затем по скале спуститесь в третью. Из третьей пещеры есть проход в четвертую. Из четвертой по скале поднимитесь в пятую, а из пятой пройдите в шестую.

Когда выйдите из последней пещеры, идите по тропинке до тех пор, пока не дойдете до лестницы. Поднимитесь по ней до выхода. Выйдя из пещеры, разотритесь мазью (RUB OINTMENTON BODY) и идите на запад. Вы увидите трехглавого дракона, который охраняет девушку. Убейте его (STIR STORM BREW WINH FINGER) и (BREWOF STORMS,CHURN IT UP). Развяжите принцессу (UNTIE GIRL). Идите в пещеру вниз. Выходите из пещеры на запад, на север, на север. КОНЕЦ.

УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ.

F1 - помощь
F2 - вкл./откл. звука
F5 - сохранить игру
F7 - восстановить сохраненную игру
F9 - рестарт игры
F10 - скорость
SLOW - медленная
NORMAL - нормальная
FASTEST - быстрая
FAST - очень быстрая
TAB - список предметов
ESC - пауза
CTRL-J - джойстик
CTRL-R - переход к цветному или черно-белому изображению
ALT-Z - выход в ДОС (для выхода в ДОС в командной строке можно набрать QUIT)

KING'S QUEST 4

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1989.
Монитор - EGA. Размер - 1 Mb.

ЛЕГЕНДА

Однажды в королевстве Давентри жил король Эдвард. У него не было детей и он был очень стар. Беспорядок царил в королевстве с тех пор, как были утеряны три великих сокровища.

Король Эдвард послал за своим самым храбрым, сообразительным и смелым рыцарем сиром Грэхэмом.

- Я вызвал тебя, чтобы сообщить о своем желании сделать тебя наследником трона. Далеко за пределами королевства спрятаны украденные много лет назад три великих сокровища Давентри, без которых наше королевство не сможет вернуть себе былое процветание и славу. Верни их и корона станет твоей... После моей смерти. В случае твоей неудачи королевство попадет в руки дьявольских сил, которые будут использовать волшебство сокровищ против нас.

Сир Грэхэм отправился туда, куда не ступала нога человека и возвратился с победой.

После смерти старого короля он унаследовал трон и стал править землей с помощью волшебного зеркала и других сокровищ Давентри.

На третий год царствования король Грэхэм стал чувствовать себя одиноким. И случилось так, что однажды, стоя перед волшебным зеркалом, он увидел прекрасную девушку и сердце его воспылало любовью.

"О мудрое зеркало! - воскликнул Грэхэм - Я горю желанием сделать эту девушку своей невестой! Где мне ее найти! ? ". Отвечало волшебное зеркало: "Эту девушку зовут Валанис. Старая колдунья Нагаса унесла ее в заколдованную страну и заточила в хрустальном замке, охраняемом страшным зверем. Чтобы

освободить ее, Вам следует отправится в королевство Колыма, где Вы сможете найти ключи к трем дверям заколдованного царства".

Король Грэхэм отправился в путешествие, сразился с ужасным зверем и освободил прекрасную Валанис, которая стала его невестой, а затем и женой.

Спустя два года после их свадьбы у них родилась двойня; Александр, поразительно похожий на своего отца и дочь Розелла, прекрасная, как мать. Жили они мирно и счастливо, пока не пришла в их королевство беда. Из глубины лесов к королевству Давентри пробирался трехглавый дракон, оставляя за собой опустошенные земли.

Вскоре все население Давентри застонало от новостей близкого приближения дракона.

Много времени утекло с тех пор и много слез пролилось на той земле. Все королевство было опустошено, а принцесса Розелла похищена. И никто не знал, как побороть нечеловеческую силу дракона.

Приключения Розеллы легли в основу увлекательнейшей игры.

Все, что надо делать, - это путешествовать, наблюдать, изучать, пытаться разговаривать с другими героями.

Представьте, что Вы Льюис и Кларк - великие американские первооткрыватели. Вам необходимо составить карту Вашего пути.

В главном меню выберите удобную для Вас скорость перемещения. В нужный момент игры Вы можете ее изменить. Набрав " LOOK ON THE... " или нажав клавишу "ТАВ", Вы можете узнать, что Вы имеете из предметов в данный момент игры.

Чаще сохраняйте свою игру.

ЗАПАДНЫЙ ТАМИР

Вам могут встретиться:

Пан - сатир (полукозел - получеловек).

Купидон - у него есть вещи, которые Вас заинтересуют.

Рыбак и его жена - будучи хорошими людьми, они, возможно, Вам помогут.

Путешествующий менестрель - музыкант, играющий на лютне.

Зеленая лягушка - если у Вас будет золотой шар, Вы сможете ее поймать. У нее есть также кое-что, что Вас заинтересует.

Единорог, который от Вас убегает, но не всегда.

Цель этого этапа - собрать предметы, которые Вам понадобятся в дальнейшем.

У Вас могут возникнуть проблемы с героями игры.

Кое-что мы Вам подскажем.

Остановить танцующего сатира Вам поможет лютня менестреля.

Вам понадобятся стрелы и лук купидона. Вы их получите, если последуете за ним в воду. Он испугается Вас и улетит без стрел и лука.

Удочку Вы можете получить в обмен на мешочек с алмазами.

Лютню менестреля Вы получите, если предложите ему книгу Шекспира.

Поймать лягушку Вам поможет золотой шар, который Вы найдете под мостом. Лягушка - это заколдованный принц. Поцелуйте его, и Вы получите маленькую золотую корону.

Проплыв "пару экранов" океана, Вы окажетесь на острове Дженесты. Остерегайтесь акул!

Будет мудро сохранить игру перед тем, как Вы пуститесь в плавание.

Стрелы купидона сделают единорога Вашим другом.

Мост, под которым лежит золотой шар, находится на пустынном острове (но не на острове Дженесты), внутри разбитой шлюпки. Вам поможет кит. Убедитесь, что у Вас есть павлинье перо и дохлая рыба, прежде чем окажетесь в глотке кита. С помощью пера заставьте кита чихнуть (пощекотите ему глотку). Проплывите немного и Вы - на острове. Накормите пеликана рыбой и он вернет Вас в Тамир. Рыбу можно поймать только там, где ее ловит рыбак. Червяка для наживки отнимите у птицы.

ВОСТОЧНЫЙ ТАМИР

Людоед и Людоедиха (!). Отвратительные создания, сторонитесь их любым способом. Они ничего не смогут сделать для Вас полезного и опасайтесь собаки, когда входите в их дом.

Семь гномов. Они не захотят Вам помочь до тех пор, пока Вы первым не сделаете для них что - нибудь приятное.

Робин и червь. Вам нужен червь для наживки.

Тупицы Лолоты. Эти отвратительные твари выполняют грязную работу для Лолоты, злой волшебницы. Однако решение игры требует Вашей встречи с Лолотой, поэтому Вы не сможете их избежать:

- три одноглазых ведьмы, живущие в мрачной пещере ужасов; получить то, что Вам нужно, у них будет не так - то просто;
- мертвецы - Вам лучше их посторониться, в противном случае Вы закончите, как и они;
- мумия - в основном, она для эффекта;
- страшный лес, в котором живут человекоподобные деревья, не подходите к ним слишком близко - это опасно для жизни.

Как войти в дом людоеда, если он заперт?

Дом будет заперт до тех пор, пока Лолота не спросит у Вас волшебную курицу. Она не спросит волшебную курицу, пока Вы не приведете к ней единорога. Чтобы собака пустила Вас в дом, киньте ей кость, которую найдете под водопадом. Когда Вы попадете в дом людоеда, спрячьтесь в чулане. В нем Вы увидите замочную скважину, посмотрите в нее. Вы увидите последовательность картинок, которые показывают, как в дом людоеда приносят курицу. Когда картинки закончатся, выйдите из чулана и берите курицу, но побыстрее. Захватите из спальни топор, он поможет пробраться сквозь жуткий лес.

Вам необходимо отнять стеклянный глаз у трех ведьм. Прежде, чем войти к ним в пещеру, сохраните игру. Обойдите нападающую ведьму и встаньте перед котелком. Отойдите как можно дальше от нее и идите прямо к другим ведьмам, затем встаньте там, где они только что оставили стеклянный глаз. Как можно быстрее наберите "GET THE EYE" (в некоторых версиях игры это можно сделать заранее) и нажмите <ENTER>. Как только Вы взяли глаз ведьм, Вас больще не тронут. Стеклянный глаз Вам ни к чему, но он очень нужен ведьмам и Вы сможете обменять его на кое-что полезное. Но не спешите: выйдите сначала из пещеры и дайте понять ведьмам, что Вы уходите с глазом, затем вернитесь. Ведьмы бросят Вам предмет и пожелают вернуть себе глаз. Возьмите этот предмет. Что касается глаза - возвращать его или нет - это Ваше дело.

Значат ли что-нибуть надгробные надписи на кладбище? Да, некоторые значат. С наступлением темноты это станет более очевидным. В доме с призраками Вы встретитесь с пятью существами, и на то, что они хотят, укажут надписи на гробовых плитах. Но учтите - с помощью лопаты Вы выкопаете только пять предметов, после чего она сломается.

Попасть в склеп Вы сможете только после наступления темноты и после того, как Лолота попросит у Вас ящик Пандоры. Существует ключ от двери склепа, который Вы найдете внутри дома приведений. Его удастся получить также после сумерек, после Вашей расправы с ведьмами (ключ спрятан в органе).

После того, как Вы окажетесь в доме семи гномов, наведите порядок, дабы завоевать расположение этих милых человечков. Вы увидите их только к ленчу. После еды они снова уйдут работать, один из них оставит мешочек с алмазами. Возьмите его и верните хозяину. Он будет тронут Вашей честностью и позволит оставить его у себя, к тому же подарит Вам фонарик. Теперь у Вас есть мешочек с алмазами, чтобы рассчитаться с рыбаком за удочку. Чтобы гномы пустили Вас в свою алмазную шахту, наведите снова порядок в их доме.

Выполните все просьбы Лолоты, иначе Вам не решить загадки и игры.

В водопаде есть кое-что интересное. Присмотритесь к нему повнимательней. За водопадом есть пещера, но, чтобы попасть в нее, Вам необходимо стать лягушкой - наденьте маленькую золотую корону, которую Вы получили у лягушки из пруда.

Чтобы Вас не тревожили мертвецы в доме с привидениями, у Вас должен быть жук-скарабей, который Вы получили от слепых ведьм.

В ОКЕАНЕ

Вы встретите:

Акулу - избегайте ее любой ценой. Лучше всего сохранить игру прежде, чем отправиться в путешествие по океану.

Кит - не покажется до тех пор, пока Лолота не попросит Вас привести единорога.

Павлин - он живет на острове Дженесты. Там Вы найдете павлинье перо.

Феи дженесты - маленькие волшебницы защищают и заботятся о своей королеве Дженесте. Но Вам они не помешают - они просто часть сказки.

Добрая волшебница Дженеста - смертельно больна, но все, что Вы для нее сможете сделать, - это вернуть ее талисман от Лолоты.

Дельфин - поможет Вам вернуться в Тамир.

Пеликан - накормите голодного пеликана, и он поможет вызвать дельфина.

На пустынном острове Вы, возможно, увидите разбитую шлюпку. Загляните в нее и Вы найдете золотую уздечку для единорога. Для этого зайдите внутрь лодки и наберите "LOOK AT THE GROUND".

ДОМ ТАМИРА

Вы обязательно встретите:

Ребенок - привидение, которое Вы увидете плачущим в детской.

Скупой дух - это дух старого скряги, шатающийся по дому, стонущий и жалующийся, волочащий за собой цепи.

Грустная девушка - привидение, плачущее в спальне наверху.

Лорд поместья привидений - он также шатается по дому, как будто в поисках чего-то.

Привидение маленького мальчика - оно очень озорное, но также очень нужное для Вас - оно может привести Вас к очень важному открытию.

Все, чем Вы сможете помочь привидениям, ищите на кладбище под их могилами, если у Вас, конечно, есть лопата.

Днем в доме Вы не найдете ничего интересного. Но стоит Вам взглянуть на портрет на стене - Вы откроете для себя потайную дверь. Посмотрите на книжные полки - видите книгу Шекспира? Ее Вы должны отдать путешествующему менестрелю. Люк наверх в спальню откроет привидение маленького мальчика, но только с наступлением темноты.

Если Вы думаете, что орган не так прост, то Вы не ошибаетесь. Но его загадка раскроется только после того, как Вы повидаетесь со всеми привидениями. Привидение маленького мальчика приведет Вас на чердак, где Вы найдете ноты небольшого музыкального произведения. Что с ним делать? Помните потайную дверь в гостиной? Орган!...

Если поиграть на органе, то откроется потайной ящик, в котором спрятана отмычка от двери склепа на кладбище.

ПЕЩЕРА И БОЛОТО ТРОЛЯ

В пещере за водопадом Вы встретите троля - так или иначе Вам придется пройти через пещеру, чтобы добраться до дерева с волшебным плодом - постарайтесь избежать столкновений с ним.

Вы найдете кобру на маленьком острове среди болота. Она охраняет дерево, на котором растет волшебный плод. Чтобы его получить, Вам необходимо обезвредить кобру.

В пещере темно и, чтобы что-нибудь увидеть, Вам необходимо включить фонарик, подаренный гномами. Но прежде сохраните игру. В пещере троля Вы найдете кость. Вспомните о большой собаке из дома людоедов. Без этого лакомства для собаки Вы просто не сможете войти в дом.

У входа в пещеру лежит бревно. Положите его поперек щели в пещере и очень осторожно перейдите через нее. Оно Вам поможет пробраться на маленький остров на болоте в самом конце тропинки из болотных кочек. На острове Вам пригодится флейта Сатира. Музыка флейты действует на змею завораживающе, но ненадолго.

ЗАМОК ЛОЛОТЫ

В замке Вы встретите:

1. Лолота - злая волшебница, полная противоположность Дженесте, доброй феи. Она постарается помешать осуществлению Ваших планов, но Вам лучше быть к ней благосклонным, выполнив ее условия.

2. Эдгар - уродливый сын Лолоты. Он очень добрый и тихий и с открытой душой парень. Вы ему очень нравитесь, и он может Вам предложить некоторую помощь.

3. Тупицы - болваны Лолоты, отвратительные существа, помогающие злой волшебнице в осуществлении ее зловещих планов. В любом случае, Вам не избежать встречи с ними, но в конце игры все-таки постарайтесь с ними не сталкиваться.

4. Ворон Лолоты - просто часть истории игры - он не сможет ни помочь Вам, ни помешать.

В этой части игры Лолоте нужны ящик Пандоры, курица, которая несет золотые яйца, и единорог. Вам необходимо привести их к ней, чтобы достичь конца игры.

Вы окажетесь запертым в спальне башни. Помощь придет извне. Эдгар просунет под двери розу, к которой привязан золотой ключ. Этот ключ отопрет дверь. Чтобы не упасть с крутой лестницы и чтобы избежать неудачи в других местах, попытайтесь снизить скорость Вашего движения.

Вам придется пройти мимо спящих тупиц Лолоты. Некоторые из них сразу просыпаются, как только Вы приближаетесь к ним слишком близко, другие просыпаются просто случайно. Прежде всего сохраните игру в этой точке. Затем попытайтесь пройти мимо спящих чудовищ на как можно большем расстоянии от них. Возможно, с нескольких попыток Вам удастся это сделать.

Вы оставили свои вещи на кухне в замке! Но, чтобы к ним пробраться, придется пройти мимо спящих чудовищ. И, как только Вы снова их получите, еще раз сохраните игру перед тем, как отправиться в гостиную. У Вас возникнут трудности с чудовищами при попытке пройти в восточный коридор. Вы не сможете туда попасть, пока об этом не распорядиться Лолота. Прежде чем получить талисман у Лолоты, вспомните о стрелах купидона. У Вас должна остаться последняя золотая стрела.

Волшебную курицу и ящик Пандоры ищите в кладовке. А как быть с единорогом? Будучи добрым и справедливым, освободите его.

KING'S QUEST 5
(ABSENSE MAKES THE HEART GO YOUNDER)

**Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1990.
Монитор - VGA. Размер - 9.1 Mb.**

Мы продолжаем серию игр про приключения королей, перед Вами пятая часть этой серии. После начальной загрузки Вам предлагается ответить на один вопрос: начать игру сразу или нет. Ответив YES, Вы сразу начнете игру, а ответив NO, Вы увидите предысторию игры.

Колдун MORDACK решает отомстить королям и, заколдовав замок, переносит его со всеми обитателями к себе в замок. Принц CRAHAM, вернувшись с прогулки и выйдя на поляну перед замком, не поверил своим глазам. На месте, где был замок не осталось ничего. К принцу обратился филин CEDRIC и рассказал о том, что он видел (Вы тоже). И предложил перенести его к волшебнику CRICPIN, который должен помочь принцу в его беде. С помощью волшебного порошка и пера они полетели к волшебнику. В доме принц разговаривает с CRICPIN о злом колдуне и его проделках. Волшебник решает помочь принцу найти свою семью. Он наделил его волшебным даром слышать и разговаривать с птицами и зверями, а также дал волшебную палочку и некоторые советы в поисках MORDACK и в борьбе с колдуном. А также скажет филину, чтобы он сопровождал принца и помогал ему. Принц вышел на улицу, и с этого момента Вы вступаете в игру вместе с принцем.

Принц CRAHAM перемещается и выполняет действия с помощью курсорных клавиш или мыши в соответствии с выбранной пиктограммой. Нажав на клавишу "ESC", Вы войдете в основное меню. Перемещение осуществляется с помо-

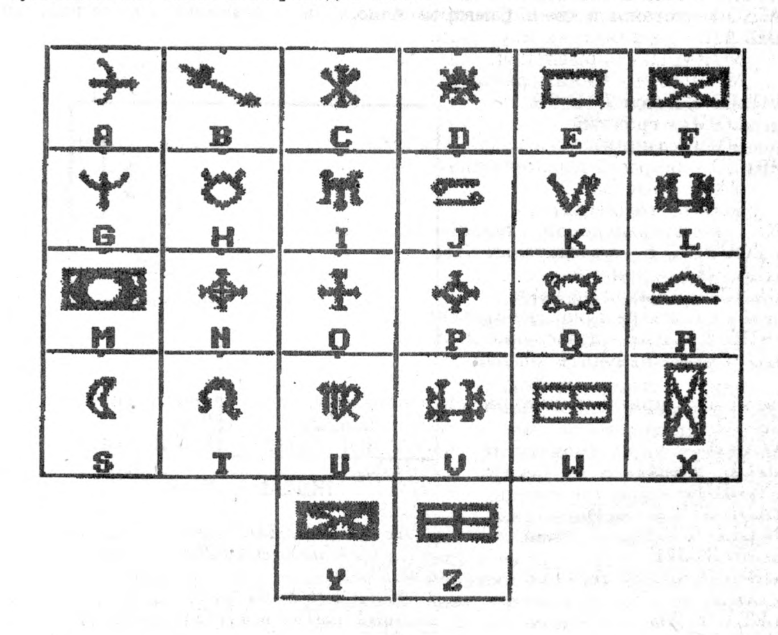
щью курсорных клавиш или мыши. При игре с клавиатуры выбор действия осуществляется с помощью клавиши "5":
ЧЕЛОВЕК ИДЕТ - движение к стрелке.
ЧЕЛОВЕК БЕЖИТ - движение постоянно.
ГЛАЗ - смотреть.
РУКА - брать и использовать предметы.
ГОЛОВА - разговаривать.
КВАДРАТ - какой предмет используется.
СУМКА (CTRL+I) - какие предметы можно использовать:
ГЛАЗ - смотреть.
РУКА - использовать предметы.
СТРЕЛКА - взять предмет из сумки.
OK - выход.
Внизу - набранные Вами очки и сколько максимально можно набрать.
ДИСКЕТА - сохранение и восстановление игры.
SAVE GAME - сохранить игру в одном файлов.
RESTORE GAME - восстановить игру из файла.
CANCEL - продолжить игру.
STOP - выход или старт новой игры.
CONTINUE - продолжить игру.
STARN NEW GAME - старт новой игры.
QUIT - выход из игры.
РЫЧАЖОК - установление параметров игры.
DETAIL - детализация картинок.
NORMAL - нормальная.
MINIMYM - минимальная.
VOLUME - звук.
LOUD - громкий.
SOFT - тихий.
SPEED - скорость перемещения.
FAST - быстрая.
SLOW - медленная.
ВОПРОС - некоторые дополнительные функции.
ABOUT KQ 5 - о создателях игры.
HELP (F1) - помощь.
CANCEL - выход из меню.
CTRL+M - движение туда, где стрелка.
ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ - дозагрузка игры.
КОРОНА - можно вводить команду.

В этой игре принц может брать и использовать следующие предметы:

SILVER COIN	- СЕРЕБРЯНАЯ МОНЕТА;
OLD WAND	- СТАРЫЙ ВОЛШЕБНЫЙ ЖЕЗЛ;
SMELL OLD FISH	- РЫБА;
HONEY DRIPS	- СОТЫ С МЕДОМ;
AVERADE STICK OF WOOD	- ПАЛКА;
WORN OLD SHOE	- СТАРЫЙ БАШМАК;
JEWELED STEFF	- ЖЕЗЛ РАЗБОЙНИКОВ;
TARNISNED BRASS BOTTLE	- КУВШИН;
GOLD COIN	- ЗОЛОТАЯ МОНЕТА;
AMULET GLOWS	- ЗАЩИТНЫЙ АМУЛЕТ;
CUSTARD PIE	- ПИРОГ;
SMALL HEART	- СЕРДЦЕ ПЛАЧУЩЕГО ДЕРЕВА;
BRASS KEY	- КЛЮЧ;
SMALL LEATHER POUCH	- СУМКА;
SPARKLING EMERALDS	- ИЗУМРУДЫ;
BRILLIANT CRYSTAL	- БРИЛЛИАНТОВЫЙ КРИСТАЛЛ;
INTRICATELY	- ПРЯЛКА;
SMALL HAMMER	- МАЛЕНЬКИЙ МОЛОТОК;
LARGE GOLDEN NEEDLE	- ЗОЛОТАЯ ИГЛА;
SPIRAL SHELL	- РАКОВИНА;

WELL-CRAFTED SLED - САНИ;
LOVELY GOLDEN LOCKET - МЕДАЛЬОН;
FINE CLOAK - ХОРОШИЙ ПЛАЩ;
ORDINARY TAMBOURINE - БУБЕН;
ROPE - ВЕРЕВКА;
RUSTED OLD FICHHOOK - КРЮЧОК РЫБАЦКИЙ;
LARGE - КУСОК БАРАНИНЫ;
IRON BAR - ЖЕЛЕЗНАЯ ПАЛКА;
BEESWAX - ВОСК;
SMELLY OLD FISH - РЫБА;
FINEST PAIR OF SHOES - ПАРА САПОГ;
BAG, DRIED PEAS - МЕШОК С ГОРОХОМ;
MARIONETTE - КУКЛА;
SMALL HARP - АРФА;
HAIRPIN - ОТМЫЧКА;
SMALL PIECE OF CHEESE - КУСОК СЫРА;
MORDACK'S WAND GLAVS - ВОЛШЕБНЫЙ ЖЕЗЛ;
CRISPI'S WAND GLAVS - ВОЛШЕБНЫЙ ЖЕЗЛ;

В процессе игры в некоторых местах Вам будет предлагаться набрать буквы, вместо символов, в таком порядке, как стоят значки. Обозначение этих символов и их буквенное значение мы приведем ниже:



Вы стоите перед домиком волшебника. Ниже мы приводим на рисунке 1 схему расположения всех действующих персонажей в предместье города:

пустыня	цыгане	плачущее дерево	знак, вход в темный лес	дом вол шеб-ника			
пустыня	муравей-ник с со-бакой	домик гно мов	развилка, задумчи-вый принц	развилка	змея	горы	
пустыня	дерево с пчелами, медведь	гостини-ца	пекарня BAKE HOUSE BAKER	развилка дорог	город		

РИС. 1 (ЛЕС)

Идите в город, но, смотрите, не сверните к змее, а то это может плачевно закончиться. Но перед этим от змеи поверните направо и Вы увидите молодого человека, сидящего на дереве. Поговорите с ним, и он Вам расскажет грустную историю плачущего дерева. Вы скажете, что поможете освободить его любимую принцессу. Войдя в город, Вы увидели мальчика, у которого сломалась повозка, и, поговорив с ним, Вы предложили ему свою помощь, но он отказался. Войдите в один из магазинов в доме. Схема расположения магазинов в доме показана на рисунке 2:

1. Магазин одежды TAILOR
2. Магазин кукол TOYS
3. Обувной магазин SHOU SHOPPE

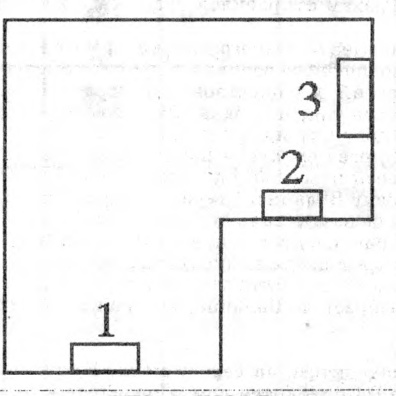


РИС. 2 (ГОРОД)

Выйдите из магазина. В том месте, где был мальчик, Вы увидели что-то блестящее и решаете подобрать, это оказалась серебряная монета. Посмотрите в бочку рядом с Вами (рука на бочку). И возьмите рыбу, которая там лежит. Выходите из города и идите в пекарню. Войдя внутрь, подождите, пока уйдет посетитель, и купите за серебряную монету пирог (монету на продавца). Выходите из пекарни и, пройдя мимо гостиницы, Вы увидите, как медведь разоряет гнездо с пчелами. Зная, что медведи очень любят рыбу, Вы взяли рыбу, которая у Вас есть, и бросили ее медведю (рыбу на медведя). Он заберет рыбу и оставит пчел в покое. За этот поступок Вас поблагодарит королева пчел BEETRICE и разрешит Вам взять немного меда. Воспользуйтесь этим предложением (рука на дупло). Подберите также палку, которая лежит возле дерева (рука на палку). И идите к муравейнику. Вы увидите, что злая собака разоряет муравейник. Немного подумав, Вы решаете бросить собаке палку (взять палку и на собаку). Сработали древние рефлексы собаки, и она, взяв палку, убежала. Король муравьев ANTONY, поблагодарил Вас и сказал, что при необходимости можно рассчитывать на его поданных. Теперь Вам можно отправляться в пустыню. Схема расположения оазисов и других мест показана на рисунке 3:

			храм								
			оазис перед (храм)								цыгане
											муравьи
						оазис N1					пчелы
	оазис N3			скелет ботинок						скорпион	
										скорпион	
				оазис N2						скорпион	
дом разбойников							колодец водой			скорпион	

РИС. 3 (ПУСТЫНЯ)

В пустыне необходимо быть очень осторожным, не заходить к скорпионам и почаще пить воду из небольших водоемов, разбросанных по пустыне, а то Вы погибнете от жажды. Идите к оазису N 1 и выпейте воды (рука на водоем). Идите к храму и спрячьтесь за камни возле водоема, чтобы Вас не было видно с дороги и ждите. Появятся разбойники и положат награбленное золото в пещеру.

Когда они уедут, попейте воды и идите к оазису N 2 мимо скелета. Возле скелета лежит старый башмак, возьмите его и следуйте дольше. Попив воды из оазиса, проследуйте к палаткам бандитов. Подойдя к палаткам, подождите, пока на Вас не будут смотреть разбойники, и войдите внутрь палатки. В палатке обойдите спящего по правому краю, возьмите жезл и таким же путем, как и зашли, выйдите из палатки. Попейте воды из кувшина и идите к оазису N 3. Попив возле него воды, проследуйте к храму. Подойдя к храму, используйте жезл на дверь и войдите внутрь. Возьмите лежащие возле двери золотую монету и кувшин и быстро выходите, а то двери могут закрыться и Вы навсегда останетесь в нем. Выйдя оттуда, попейте воды из водоема и идите к лагерю цыган.

Возле повозки Вы увидите мужчину, и он Вам предложит за один золотой узнать судьбу у гадалки MADAME MUSHKA. Отдайте ему монету (монета на человека) и входите внутрь палатки. Мадам попросит Вам сесть и посмотреть в магический кристалл. О боже, что же Вы увидели?! Колдун MORDACK мучает Вашего брата Александра, который обращается к Вам и просит о помощи. А остальные члены Вашей семьи вместе с замком находятся в банке. Вы очень расстроились. Гадалка решает помочь Вам и отдает волшебный амулет, который пригодится в заколдованном лесу. Выйдя из палатки, идите к заколдованному лесу и по пути поговорите с плачущим деревом. Подойдя к знаку, возьми в руки амулет и смело входите в лес, но знайте, что Вы не сможет покинуть лес с того места, откуда Вы пришли. На рисунке 4 мы покажем схему расположения объектов в заколдованном лесу:

Огоньки в куста (гномы)	Дом ведьмы	Дерево с малень кой дверью
Дерево	Вход в лес	Лес
	Знак	

РИС. 4 (ЗАКОЛДОВАННЫЙ ЛЕС)

Идите к дому ведьмы. Но она Вас встретит по пути и попытается заколдовать, но это у нее не получится, так как у Вас волшебный амулет. Отдайте ведьме кувшин и увидите, что произойдет. Теперь злая кодунья Вам мешать не будет. Заходите в дом к ведьме и возьмите из лампы (висит под потолком) ключ (рука на лампу). Откройте сундук (справа от лампы) и возьмите из него прялку. А в шкафу (слева от лампы) возьмите сумку, откройте ее (войдите в просмотр предметов и руку на сумку). В ней оказалось три прекрасных изумруда. Выходите из дома и идите к дереву с маленькой дверью. Откройте дверь ключом (ключ на дверь) и возьмите сердце плачущего дерева. Пройдите влево от дома ведьмы и Вы увидите в кустах горящие глаза гномов. И Вы решаете поймать его. Используя соты с медом, Вы выдавили воск и положили его на землю (соты с медом на землю). И начали бросать изумруды в качестве приманки (три раза изумруды на огоньки). Жадность всегда всех губила. Гном попался в Ваши руки, и за свою свободу он предложил отвести Вас в свой подземный город к своему отцу. Идите за ним. В подземелье у гномов папа гномика поблагодарил Вас и подарил отличную пару сапог, а также показал выход из заколдованного леса и Вы выбрались наверх.

Возвращайтесь к плачущему дереву, отдайте сердце (сердце на дерево) и Вы увидите трогательную сцену встречи двух любящих людей. Девушка забудет свою арфу, а Вы подберите ее. И идите к тому месту, где были цыгане. Они уже уехали, но забыли бубен и Вы подобрали его. Пройдите к домику гномов и отдайте дедушке прялку. За это он Вам подарит куклу. Идите к гостинице и поищите что-нибудь в стоге сена, благодарные муравьи помогут Вам в этом. И найдут золотую иглу, которую Вам отдаст их король. пройдите вдоль пекарни, но на всякий случай возьмите старый башмак. Вы увидите, что злая кошка догоняет маленькую мышку. Бросьте в кошку башмак, и она убежит. Мышка поблагодарит Вас за то, что Вы не дали остаться сиротами маленьким мышатам и, может быть, когда-нибудь она Вам пригодится. Идите в город, заходите в магазин одежды и используйте золотую иглу для покупки плаща (иглу на продавца). Теперь пройдите в магазин кукол и обменяйте Вашу куклу на сани (куклу на продавца), которые висят слева от двери. И зайдите в последний обувной магазин и отдайте пару башмаков пожилому человеку. Он очень обрадуется этому, поблагодарит Вас и предложит молоток. Когда они уйдут, возьмите молоток со стола, выходите из магазина и из города и идите в гостиницу. Войдя внутрь, поговорите с хозяином, но что это? - Вас ударили сзади по голове, связали и бросили в подвал. Вы сидите и думаете, как Вам освободиться, а в это время к Вам подбежала мышка и перегрызла веревки. Поднявшись, Вы взяли веревку и, подойдя к двери, разбили ее (молоток на дверь). Выйдя из подвала, Вы оказались на кухне. Откройте шкаф и возьмите оттуда баранью ногу и выходите на улицу, но только через левую дверь.

Пройдите к тому месту, где Вы видели змею, но не подходите близко. Поиграйте ей на бубне (бубен на змею), и она, не выдержав такого звука, уползет, а Вы можете идти дальше.

Вы попали в горы. Схему этих гор мы приводим на рисунке 5:

		Расще-ли на	Спуск	Орел	Королева	Граница коро-левства	Пещера людоедом
Змея	Ледник	Замезший водопад				Водопад	

РИС. 5 (ГОРЫ)

В горах очень холодно, и, чтобы не замерзнуть, Вы надели плащ (плащ на себя). И идите вперед. Дойдя к замерзшему, закиньте веревку на камни над Вами, но только не на дерево, а то оно может не выдержать и Вы сорветесь. Залазьте наверх (рука на веревку). Перед вами залежи камней, как они расположены, показано внизу.

(1) (3) (5)

(2) (4) (6) (выход)

Съешьте кусочек бараньей ноги (ногу на себя) и перепрыгните по камням (рука на необходимый камень) в следующем порядке: 1 - 3 - 5 - 6 - выход. А затем перейдите через бревно (человечек на край бревна). Пройдя вперед, Вы увидели крутой спуск. Но что это, - мимо пробежал волк, схватил Вашего друга филина и унес вперед. Вы решили использовать сани и спуститься вниз (сани на себя). Перелетев через обрыв, у Вас сломались сани, но они уже выполнили свою задачу. Пройдите вперед. Вы увидели очень грустного орла и решили предложить ему кусочек баранины (ногу на орла). Подкрепившись, он поблагодарил Вас и, сказав, что в случае необходимости он поможет, и улетел. Идите вперед, Вас встретят два волка и проводят к своей королеве ICABELLE.

Войдя внутрь, Вы увидели своего друга в клетке. А королева сказала, что Вы зашли на ее земли и должны погибнуть и отдала приказ волкам съесть Вас. Но Вы решили сыграть на арфе (как только появится корона, выбирайте из сумки арфу и используйте ее на себе, это необходимо делать быстро, пока не подошли волки). Музыка королеве очень понравилась, и она решила освободить Вас и Вашего друга филина, если Вы освободите алмазную пещеру от людоеда. Волк проводил Вас к границе королевства. Идите вперед.

Вы перед входом в пещеру. Возьмите в руки пирог и, как только появится людоед, бросьте в него пирог (пирог на людоеда). Тесто залепило людоеду глаза, и он упал в пропасть.

Войдите внутрь пещеры (вход в центре экрана). Подойдите к прекрасному алмазу (в центре экрана) и отбейте кусочек молотком (молоток на алмаз). И возвращайтесь назад к волку. Он проводит Вас назад к королеве. И она, сдержав свое обещание, отпустила Вашего друга филина и приказала волку проводить Вас к границе королевства. Пройдите вниз мимо волка, подойдите к водопаду, поднимитесь наверх. Неожиданно прилетела большая птица схватила Вас и отнесла в свое гнездо. В гнезде Вы увидели сверкающий предмет и подобрали его, это оказался медальон. И вдруг Вы услышали подозрительный звук, это из яйца стали вылупляться птенцы. И, увидя Вас, хотели схватить и разорвать на части. Но тут появился Ваш знакомый орел и спас Вас, перенеся на берег океана. На рисунке 6 мы покажем все, что находится в океане и вблизи его.

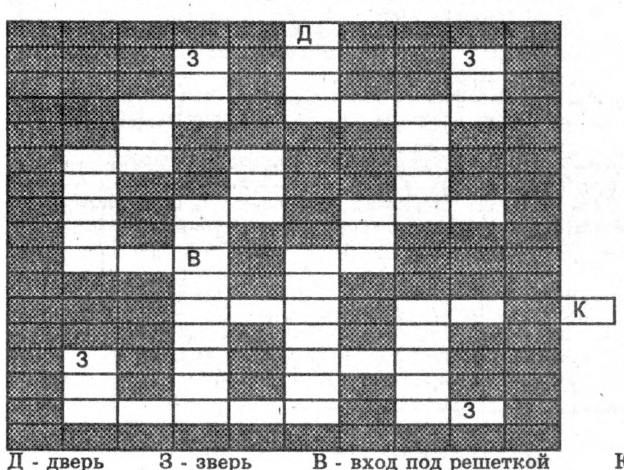
Водопад лодка					
Пляж				Остров	
Дом					

РИС. 6 (ОКЕАН)

На пляже подберите железную палку (внизу экрана). Пройдите вперед, Вы увидели лодку и решаете поплыть в океан, но, осмотрев ее, поняли, что необходимо заделать дыры. И использовали для этого воск (воск на лодку). А теперь можно плыть в море (рука на лодку). Будьте осторожны: в океане обитает чудовище и встреча с ним не сулит ничего хорошего. Плывите строго по указанному маршруту. Проплывите три экрана вправо и один вниз. Вы подплывете к острову. Вы собирались спуститься на берег, но Вам не дали это сделать Сирены: они схватили Вас и Вашего друга филина и отнесли на вершину острова. И стали решать, что с Вами делать. А Вы решили в это время сыграть им на арфе (арфу на себя). Послушав немного, одна из них выхватила арфу и улетела с ней и осталь-

ные последовали за ней. Вы остались одни, поднимите с земли что-то блестящее (слева от Вас), это оказался рыбацкий крючок. И идите вниз, Вы увидели в бессознательном состоянии филина и подобрали его (рука на филина). Его необходимо было спасать. И Вы быстро прошли вниз к лодке. Возьмите на пляже блестящий предмет, это раковина. Садитесь в лодку и плывите четыре экрана влево. Вы подплыли к дому в корабле. Подойдите к дому и позвоните в колокольчик (рука на колокольчик). Выйдет старик и Вы скажете, что с Вашим другом плохо, а также, что Вам необходимо попасть на остров в колдуну. Но дедушка туговат на ухо и ничего не услышал. Тогда Вы дали ему раковину. Тогда он все начал слышать и пригласил Вас с филином к себе в дом. Он оказал помощь CEDRICY и привел его в чувство. А также, узнав о Вашем несчастье, решает помочь Вам. Он вышел на берег океана, позвал русалку и попросил ее проводить Вас на остров колдуна MORDACK. И вот Вы на острове.

Выйдя из лодки, возьмите рыбу слева от себя и идите вперед. Вход к замку охраняют стражи, две каменные кобры. Возьмите алмаз и наведите из на глаза змей (алмаз на глаза). Смертельные лучи, отразившись от алмаза, уничтожили кобр, и Вы спокойно прошли вперед. Но не заходите в замок через ворота, а обойдите его с левой стороны. Вы увидите решетку на земле. Поднимите ее железной палкой (палку на решетку) и смело прыгайте вниз. Вы оказались в лабиринте. Схему этого лабиринта мы приводим ниже:



Д - дверь З - зверь В - вход под решеткой К - камера

Пройдите к одному из зверей в углах. Лучше к тому, что в правом верхнем углу, и запоминайте повороты на карте, когда принц GRAHAM поменяет направление). Поиграйте ему на бубне (бубен на зверя). Послушав и поплясав немного, он убежит и потеряет свою заколку. Подберите ее и попытайтесь найти входную дверь в замок (на схеме отмечено буквой Д). Найдя дверь, используйте заколку вместо отмычки (заколку на дверь). Теперь откройте дверь и входите внутрь. Схему расположения комнат в замке мы приводим на рисунке 7.

ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Кухня, девушка	Орган	Столовая
Чулан	Лестница на второй этаж	Конец столовой и зверь

ВТОРОЙ ЭТАЖ

		Механизм
Спальня	Огонь	Зал с механизмом
Библиотека	Лестница на первый этаж	

РИС. 7 (ЗАМОК ВОЛШЕБНИКА)

Вы оказались в чулане. Откройте шкаф (слева от Вас) и возьмите из него мешочек с горохом. Идите вперед, Вы увидите девушку, моющую полы. Подойдите к ней и поговорите. Покажите ей медальон (медальон на девушку), и она расскажет Вам свою историю: она принцесса CASSIMA и живет на ЗЕЛЕНОМ ОСТРОВЕ, а попала сюда по воле отца и очень хочет отсюда выбраться, а также о том, как можно победить злого колдуна. В этом месте лучше сохранить игру. Пройдите в столовую и вниз. Если там будет сидеть кошка, то лучше начать игру с того места, где Вы сохранились. А если кошки нет, подождите немного. Войдет невиданный зверь и отнесет Вас в одну из камер подземелья. Вы увидите, как мышка забежит к себе в норку, посмотрите в норку и Вы найдете там кусочек сыра, но так просто его не достать. Используйте для этого рыболовный крючок (крючок на норку) и Вы достанете сыр. Вы увидите, как один из камней стены отойдет и появится прелестная голова девушки. Она скажет Вам, чтобы Вы следовали за ней по лабиринту. Вылезьте в отверстие (рука на отверстие) и идите за девушкой, но не теряйте ее из виду, а то будет трудно опять найти входную дверь в замок. И вот Вы снова перед дверью. Входите внутрь и идите в столовую. В этом месте снова сохраните игру. Пройдите вниз и, если опять кошка сидит здесь, восстановите игру и попробуйте еще раз. А если кошки нет, ждите необыкновенного зверя и, когда он появится, бросьте в него горох из мешочка (мешочек с горохом на зверя). Он поскользнется, упадет и не будет Вам мешать. Пройдите в следующую комнату и поищите кошку, если ее нет, вернитесь назад. И так до тех пор, пока не увидите кошку. Найдя ее, дайте ей рыбу (рыбу на кошку) и, когда она начнет есть, накиньте на нее мешок из - под гороха (мешок на кошку). Завяжите мешок и оставьте его там. Идите в библиотеку и посмотрите книгу на столе (рука на книгу). И одна страница очень Вас заинтересовала, на ней показаны четыре заклинания для борьбы с колдуном, запомните их порядок, а в дальнейшем мы Вам еще напомним. Отойдите к полкам, чтобы Вас не видел глаз над дверью, и ждите, когда колдун придет в спальню и ляжет отдыхать. Как только MORDACK ляжет на кровать, войдите в спальню и возьмите с тумбочки его волшебный жезл (рука на тумбочку). Пройдите в зал с волшебной машиной и, поднявшись вверх по лестнице, подойдите к ней (справа). Положите в механизм волшебный жезл MORDACK, после туда же положите волшебный жезл CRISPIN и в конце бросьте внутрь машины кусочек сыра. И Вы увидите, как вся волшебная сила перейдет из жезла колдуна в Ваш жезл. Когда все закончится, заберите назад свой жезл. Вы увидите, что колдун проснулся и очень разгневан. Он захотел заколдовать Вас, но снова Вы были спасены филином, который принял все на себя. MORDACK превратился в летающую ящерицу и подлетел к Вам. Но Вы не растерялись и, используя волшебную палочку (палочку на ящерицу), должны выбрать одно необходимое для этого случая заклинание. Рисунки заклинаний и их обозначение мы приводим ниже:



Первое - заклинание мангуста.
Второе - заклинания кролика.
Третье - заклинание дождя.
четвертое - заклинание тигра.

Первым необходимо выбрать заклинание тигра (стрелку на нужное заклинание и на OK). Вы превратились в тигра, и ящерица ничего не смогла сделать. Тогда колдун превратился в большого дракона, а Вы - в противовес - в маленького кролика. И все огненные струи пролетали мимо. Потерпев и в этом неудачу, кол-

дун превратился в кобру и приблизился к кролику. А Вы превратились в мангуста, как лучшего противника змей. И в этом колдуна преследовала неудача, и он решает использовать последнее средство огонь. А Вы вызвали заклинание дождя и окончательно уничтожили злого колдуна MORDACK.

На этом эта часть игры закончилась, и Вы будете смотреть окончание игры. Если у Вас не получится освободить свою семью, Вам на помощь прийдет волшебник CRICPIN. У него все получится, и на свободу выйдет королева VALANICE, принцесса ROSELLA и принц ALEXANDER. И Вы представили принцессу CASSIMA всему семейству. Она понравилась принцу - Вашему брату. Он начал расспрашивать, где она живет и, услышав ответ, сказал, что скоро увидит ее.

Волшебник переправил CASSIMY к себе на остров. А после этого он оживил филина и переправил на свое место: сначала дворец, а после и всех его обитателей. И Вы будете видеть, как счастливая семья возвращается к себе в замок.

KING'S QUEST 6 (HEIR TODAY GONE TOMORROW)

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1992.
Монитор - VGA. Размер - 17.1 Mb.

И вот перед Вами еще одна, шестая, часть приключений королей. После начальной загрузки Вам предлагается следующее меню:

OPENING - посмотреть предысторию игры;
RESTORE - восстановить сохраненную игру;
HELP - показаны выполняемые действия и управление ими, это осуществляется нажатием правой клавиши "мыши", нажатие левой клавиши приводит к останке просмотра: YES - закончить просмотр; NO - продолжить.
PLAY - старт игры.

Принц ALEXANDER перемещается и выполняет действия с помощью курсорных клавиш или "мыши" в соответствии с выбранной пиктограммой. Нажав на клавишу ESC, Вы войдете в основное меню, перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш или "мыши". При игре с клавиатуры выбор действия осуществляется с помощью клавиши "5":

ЧЕЛОВЕК - перемещение.
ГЛАЗ - смотреть.
РУКА - брать и использовать предметы.
КРУЖОК - разговаривать.
КВАДРАТ - какой предмет используется.
СУМКА - какие предметы можно использовать:
  ГЛАЗ - смотреть.
  РУКА - использовать предметы.
  СТРЕЛКА - взять предмет из сумки.
  КРУЖОК - разговаривать.
  ДВЕ СТРЕЛКИ - для просмотра предметов.
  OK - выход.
РЫЧАЖОК - изменение параметров в игре:
  SAVE GAME - сохранить игру в одном файлов.
  RESTORE GAME - восстановить игру из файла.
  RESTART - начать игру сначала.
  QUIT - выход из игры.
ABOUT - информация о предыдущих сериях, о создателях игры и о самой игре.
PLAY - продолжить игру.
DETAIL - детализация картинок.
VOLUME - звук.
SPEED - скорость перемещения.

SCORE - количество набранных очков.

В этой игре принц может брать и использовать следующие предметы:

COPPER COIN - монета
BOOK - книга
ROBBIT'S FOOT - кроличья лапка
MECH. NIGHTANGALE - механическая птица
SMALL GREEN MINT - леденец
LETTER - письмо
FLOWER - цветок
SENTENCE - рукопись
ROTTEN TOMATO - помидор
QUEER LETTUCE - капуста
BRUSH - кисточка
OLD HUNTER'S LAMP - старая лампа
BOTTLE - бутылка
"RARE" BOOK - книга
HAIR RIBBON - лента на волосы
MESSAGE - послание
SPELL BOOK - книга заклинаний
FLUTE - флейта
HOLE-IN-THE-WALL- жук для просмотра сквозь стены
TINDER BOX - трутница
PLANT - лист от растения
SHIELD - щит
OLD COINS - старая монета
STRAND HAIR - волосы
GHOST'S HAND KERCH. - носовой платок
RING - фамильное кольцо
FALLEN PAGE - листок из книги
MAGIC MAP - волшебная карта
FLAWLESS PEART - жемчужина
BLACK FEATHER - черное перо
LITTLE BOTTLE - маленькая бутылка
PITCH BLACK LUMP - кусок угля
SEYTHE - коса
BOTTLE MILK - бутылка молока
MINIATURE DRAGON - дракон
BRICK - камень
SPOILED EGG - испорченное яйцо
WHITE ROSE - белая роза
OLD DOTHER - старая одежда
MIRROR - зеркало
GAUNTLET - железная лата
TEACUP - чашка
SKELETON KEY - ключ скелета
SKULL - череп
VIAL SACRED WATER- секр. вода
DAGGER - нож
TICKET - билет

В конце пятой части, после победы над колдуном, принц ALEXANDER встретил девушку своей мечты - принцессу CASSIMY и полюбил ее. Но ей необходимо было отправиться к своим родителям на GREEN ISLES, и они договорились о скорой встрече. И вот прошло несколько месяцев. Принц ALEXANDER, сидя в своей комнате в замке DAVENTRY, думает о своей возлюбленной. К нему в комнату вошла королева VALANICE и поинтересовалась, не узнал ли он что-нибудь о земле GREEN ISLES. Принц сказал, что ничего не удалось разузнать. Королева попросила думать о чем-нибудь другом и не быть таким мрачным и покинула его комнату. И тут принц ALEXANDER увидел в волшебном зеркале свою возлюбленную, которая сидит в комнате в башне замка и у нее очень опечаленный вид, а через несколько секунд изображение исчезло. Принц ALEXANDER позвал свою мать, сообщил ей об увиденном и спросил разрешение отплыть на корабле на поиски земли GREEN ISLES. Королева дала свое согласие, и принц ALEXANDER, снарядив корабль, отправился на поиски. Проходили дни. И как-то вечером, глядя в подзорную трубу, он увидел землю и поплыл к ней. Но, когда он подплывал к острову, на корабль напали чудовища и разгорелась битва. Отбив нападение, принц обнаружил, что корабль сильно поврежден и скоро пойдет ко дну, к тому же разразилась буря и неуправляемый корабль, разбившись о скалы, утонул. Принцу ALEXANDER удалось выбрать на берег. И с этого момента Вы вступаете в игру.

Вы решили осмотреть пляж: не осталось ли чего-нибудь с утонувшего корабля. Слева что-то заблестело, подойдите и подберите (рука на блестящее), это оказалась Ваше кольцо. А, может, что-то лежит под бревном. Приподняв бревно (рука на бревно), Вы увидели коробку и, открыв ее (рука на коробку), нашли там монету и взяли ее (рука на монету). Поднявшись вверх, Вы оказались у перекрестка и решили пойти по правой дороге к виднеющемуся вдали замку. Подойдя к замку, поговорите со сторожевой собакой (кружочек на собаку) об острове и о принцессе. Но они ничего не знают. Тогда дайте им свое кольцо (посмотреть в сумку, взять кольцо (стрелка) и навести на собаку). Сторожевая собака позовет начальника стражи и, поговорив с ним, Вы пройдете во дворец. Там Вы встретитесь с визирем ALHANRED и расспросите его об острове и принцессе CASSIMA. Расскажите, при каких обстоятельствах с ней встретились. Визирь скажет, что ничего не знает о принцессе, и предложить погостить у них в стране. Вас проводят назад к воротам замка и отдадут кольцо.

Возвращайтесь к перекрестку и идите по левой дороге в деревню. Поговорите со стариком, торгующим старыми лампами. Он скажет, что не только их продает, но и меняет. Теперь можно войти в книжную лавку (вторая дверь вдоль дороги, рука на дверь). Войдя в лавку, Вы увидели книгу на столике слева от двери и решили взять ее, может, она пригодится. Хозяин лавки дарит ее Вам. Посмотрите книги на полках. На крайней правой Вы нашли томик со стихами и подумали о принцессе. Когда Вы клали назад книгу, из нее выпал листок. Вам необходимо подобрать его, это стихи о любви. Поговорите с хозяином лавки. Из ответов на вопросы об этой земле Вы узнаете, что она состоит из пяти островов, а также о том как можно путешествовать между этими островами: Вам нужно нанять лодку. Вы поблагодарите его и попробуйте взять книгу на прилавке. Но продавец скажет, что это книга с магическими заклинаниями и он даст ее Вам, когда вы принесете взамен другую книгу. Раз книгу не дают, можно выходить из лавки.

Пройдите вперед и поверните налево. Вы увидите мальчика, который предложит искупаться, но этого делать не нужно, так можно погибнуть. Зайдите на лодку и постучите в дверь (рука на дверь). Поговорите с лодочником, и он Вас попросит зайти на корабль. Внутри расспросите об островах, и как к ним добраться и обитателях острова. Он скажет, что визирь запретил передвижение между островами на лодке и на них можно попасть только с помощью волшебной карты. А также сказал о том, что родители принцессы CASSIMA, король и королева, погибли от рук визиря. Одним словом дал полную информацию о всех островах страны. Когда он начнет повторяться, попросите у него кроличью лапку, которая лежит на столе (рука на стол, на лапку). Когда он разрешит и Вы ее возьмете, можно выходить и возвращаться назад в деревню.

Зайдите в ломбард слева от книжного магазина. Разговаривайте с хозяином магазина. Спросите его о этой стране и волшебной карте. Он скажет, что карта у него есть, и расскажет, как ее пользоваться. Спросите, сколько она стоит. Вы узнаете, что необходимо оставить что-то в залог. Вы вспомнили о кольце и отдали его хозяину. И вот карта у Вас. Вы увидите, как человек в черном подойдет к прилавку и что-то возьмет из горшочка на столе. Когда он уйдет, Вам необходимо также взять из этого горшочка (рука на горшок). Это оказалась конфета. Предложите монету продавцу за одну из четырех вещей, которые Вы увидели на столе (монету на хозяина). И он Вам предложит выбрать: сначала Вы должны взять механическую птицу, потом ее можно поменять на другую вещь. Выходите из магазина и идите к лодке.

Используете карту (войдите в Вашу сумку и наведите руку на карту). Вы увидите схему расположения островов в этой стране. На ней будут следующие названия:

LAND OF THE GREEN ISLES	- СТРАНА ЗЕЛЕНЫХ ОСТРОВОВ.
ISLE OF THE SACRED MOUNTAIN	- ОСТРОВ СВЯЩЕННОЙ ГОРЫ.
ISLE OF THE WONDER	- ОСТРОВ ЧУДЕС.
ISLE OF THE BEAST	- ОСТРОВ ЗВЕРЕЙ.
ISLE OF THE CROWN	- ОСТРОВ КОРОНЫ.
ISLE OF THE MISTS	- ОСТРОВ ТУМАНОВ.

Вы должны выбрать остров, на который необходимо попасть (в данном случае - Остров Чудес) (в дальнейшем мы будем давать переведенные названия островов). Навести на него руку, нажать ввод и Вы телепортируетесь на нужный Вам остров. Но запомните - использовать карту можно только с того места, куда Вы прибываете на данный остров.

На острове слева Вы увидите спящих устриц. Посмотрите на них (глаз на устрицу) и, когда одна их них проснется, поговорите с ней (кружок на устрицу). Она скажет, что Вы ее разбудили и она не может заснуть. Помогите ей, почитайте книгу, которую Вы взяли в книжной лавке (взять книгу из сумки и на устрицу). А когда устрица начнет зевать, возьмите из нее жемчужину (рука на жемчужину в устрице). И, используя карту, следуйте к Острову Священной Горы.

Прибыв на остров, возьмите слева цветок (рука), а справа черное перо (рука). И отправляйтесь на Остров Короны.

Пройдя в деревню, Вы увидите, как хозяин ломбарда что-то выбросил в чан возле двери. Поройтесь в этом чане (рука) и Вы найдете бутылочку с чернилами. Входите в ломбард и поменяйте жемчужину на свое кольцо, за которое Вы при-

обрели карту (жемчужина на хозяина). Выходите из лавки и идите в книжный магазин. Войдя внутрь, Вы увидите человека, сидящего за столом, попробуйте поговорить с ним, но у Вас ничего не получится. Тогда покажите ему кольцо (кольцо на человека) и скажите, кто Вы. Он ответит, что его зовут JOLLO и он много слышал о Вас от принцессы, а также расскажет, что случилось с ее родителями. Еще он скажет, что принцесса находится в замке под охраной и визирь принуждает ее выйти замуж за него. Выслушав его, Вы очень расстроились и решаете, во что бы то не стало спасти принцессу. Выходите из магазина, пройдите к лодке и, используя карту отправляйтесь к Острову Чудес.

Когда Вы пройдете немного вперед, Вас остановят гномы и предложат решить загадку каждого из гномов (дать им определенный предмет). Первому Большому Носу Вы должны дать цветок из сумки (цветок на гнома). Второму Большому Уху дайте послушать механическую птицу, третьему Большому Языку необходимо дать конфету из ломбарда. Четвертому гному Большой Руке дайте кроличью лапку. И вот подойдет последний пятый гном Большие Глаза, и Вам необходимо использовать бутылочку с чернилами, но только не на гнома, а на себя. Никого не увидев, гномы уйдут и не будут препятствовать Вашему передвижения по острову. Подберите листок бумаги, плавающий в воде (рука). Пройдите направо и увидите очень много книг. "Может, здесь есть книга, необходимая хозяину книжной лавки," - подумали Вы и решили посмотреть, взяв одну из них (рука). Появится книжный червь, спросите его о книге для хозяина магазина. И он скажет, что может Вам помочь, если Вы принесете ему маленького дракончика с Острова Зверей. Вы также увидели паутину в нижнем левом углу экрана. Посмотрите на нее (глаз). В левом углу паутины застрял листок бумаги, и Вы решаете его взять, но как же обмануть паука? Потяните за кусочек нити внизу паутины (рука) и, когда паук уползет, быстро возьмите этот кусочек бумаги (рука). Это оказалось обрывком любовного письма принцессы. Идите влево, поднимитесь вверх и поверните налево. Вы увидите сад, подберите гнилой помидор (черного цвета под кустом с помидорами, слева от дороги) (рука на помидор), а также кочан капусты немного выше помидора (рука на качан) и возвращайтесь назад на пляж. Используя карту, переправьтесь на Остров Зверей.

На острове справа на дереве Вы увидите дракончика. Поговорите с ним (кружочек) и предложите пойти с Вами, но он сначала не согласится. Предложите ему письмо, которое подобрали в воде на Острове Чудес, и тогда он пойдет с Вами. Пройдите вперед, перед Вами препятствие в виде горячей лужи. Бросьте в нее холодную капусту, и эта лужа остынет. Перейдите через нее и возьмите слева на дереве лампу (рука на нее она желтого цвета). Пройдите еще вперед, Вы увидите сад, который охраняет статуя с луком на воротах, в котором работает человек. Не обращайте на него внимание, а берите камень (рука на камень серого цвета справа от дороге недалеко от забора). Возвращайтесь назад и, используя карту, следуйте на Остров Чудес.

Прибыв на остров, пройдите вправо и еще раз попробуйте взять книгу (рука). Когда появится книжный червь, отдайте ему маленького дракончика. Поблагодарив Вас за это, он подарит Вам редкую книгу. Посмотрите на нее (в сумке навести на эту книгу руку) и Вы увидите, что в ней нет одной страницы. Возвращайтесь на пляж и с помощью карты следуйте на Остров Короны.

Поднимитесь вверх к перекрестку дорог. На дереве Вы увидите птичку и подумали, не отнесет ли она послание принцессе. Используя механическую птицу, привлеките ее внимание (взять птицу из сумки и навести на птицу на дереве). Когда она подлетит к Вам, даете ей кольцо (кольцо на птицу). За этим будет наблюдать змея на дереве (это волшебник из лампы, который состоит на службе визиря и все ему докладывает). Птичка полетит к принцессе, которая очень обрадуется, увидев кольцо, и передаст птичке ленточку со своей головы для Вас. Когда птица прилетит, дайте ей страничку из книги со стихотворением (листик на птицу). Взамен этого она принесет послание от принцессы. Подберите ленточку и послание с земли (рука) и идите в деревню.

Зайдите в книжный магазин и отдайте редкую книгу хозяину. Взамен он Вам даст книгу с заклинаниями. Почитайте ее (в сумке навести на нее руку). Вы посмотрите, какие компоненты необходимы для этих заклинаний, на левой странице. Наведя курсор на правую страницу и нажав ввод, Вы сможете использовать заклинание при наличии всех необходимых предметов. Чтобы перевернуть

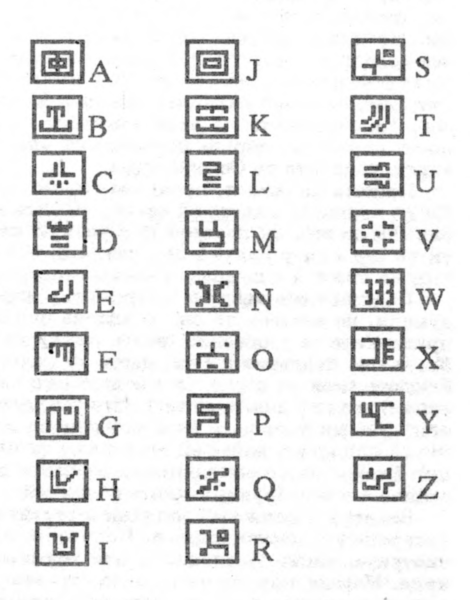
страницу, переведите курсор на край страницы, пока не появится стрелочка, и нажмите ввод. В магазине Вы встретите JOLLO, и он расскажет о встрече с принцессой и о новых злых планах визиря. Узнав, что Вам необходимо найти, можно выходить из магазина, идти в ломбард и поменять механическую птицу на флейту (птицу на продавца, а после руку на флейту, расположена вверху). Выходите из магазина, пройдите на пристань и с помощью карты переместитесь на Остров Чудес.

На острове пройдите вверх и влево и Вы окажетесь с саду. Попробуйте взять чашку на стуле, но цветы Вам не дадут этого сделать. Тогда Вы решаете поиграть им на флейте (флейту на цветы справа от ворот). Когда Вы закончите играть, возьмите чашку со стула (рука), а также подберите жука со стены (рука на черного жука справа от цветов на стене), его можно использовать для просмотра сквозь стену. Зайдите в ворота (рука на ворота) и Вы попадете в шахматное королевство. Поговорите с конями (кружочек). Придут две королевы и начнут разговаривать между собой. Из их разговора Вы узнаете много интересного, в частности, что они попросят принести кусочек угля. Когда они уйдут, красная королева потеряет плащ-шарф, а Вы подберите его (рука на шарф). Можно возвращаться на пляж. Используйте карту и следуйте на Остров Короны.

Попав на остров, идите в деревню, зайдите в ломбард и поменяйте флейту на трутницу (флейту на хозяина, а после взять трутницу справа внизу). Выходите из магазина и идите на пристань. А там, используя карту, переместитесь на Остров Священной Горы.

И вот Вы на острове! Необходимо забраться наверх, но предварительно решать загадки этой горы. На горе Вы увидите надпись, рассмотрите ее (глаз). И Вы увидите следующую фразу IGNORANCE KILLS WISDOM ELEVATES. В каждом слове нужно выбрать одну букву, чтобы получилось слово RISE. Необходимо навести руку на нужную букву. В слове IGNORANCE буква R, в KILLS буква I, в слове WISDOM буква S и в слове ELEVATES выберете букву E. Вы увидите, как появятся ступени в горе, и Вы можете подняться немного вверх (наводите пиктограмму "человечек" на каждую ступеньку).

Поднявшись, Вы увидите вторую задачу. Посмотрите на нее (глаз). Вы увидите коды, каждый значок соответствует своей букве алфавита. Ниже мы покажем соответствие этих значков буквам.



Вам необходимо набрать слово SOAP, и Вы увидите, как появится еще несколько ступеней.

И вот Вы достигли третьей задачи. Рассмотрев ее, Вы увидите четыре кружочка, на них необходимо нажимать в определенной последовательности. Сделаем нумерацию слева направо 1,2,3,4. Сначала нажмите на четвертый кружочек (рука), потом на первый и последний раз на второй. Появится еще несколько ступеней. Поднимайтесь наверх.

Вы поднялись к еще одной задаче. Перед Вами коды букв. Вы должны набрать коды нескольких слов. Ниже мы приводим последовательность этих слов и соответствие им букв: O - AZURE; Q - CATERPILLAR; D - TRANGUILLITY; G - AIR; Получается набор букв OQDG. Введите соответствующие им коды и Вы увидите, как появится еще ряд ступеней.

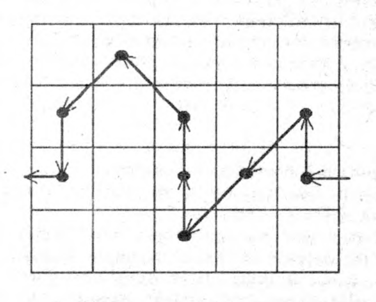
Поднимайтесь вверх и рассмотрите последнюю пятую задачу (глаз).

Перед Вами следующая фраза, ALL SILENT CRY THE NOBLE BOULDERS, и Вы должны, выбирая в каждом слове нужную букву (рука на нее), чтобы получилось слово ASCEND. В слове ALL буква А, в SILENT буква S, в CRY буква С, в слове THE буква Е, в NOBLE буква и в слове BOULDERS букву D. Появится последний ряд ступеней, и Вы подниметесь вверх на гору.

Вы увидите старую женщину, которая предложит съесть немного травки и полетать вместе с нею, но этого делать нельзя, а то погибнете. Подождите немного, и она уйдет, если не терпится, попробуйте спуститься вниз, а затем подняться вверх. Тогда женщина покинет это место. Вам необходимо пробраться в пещеру, вход в которую справа от того места, где была женщина (рука на вход, темного цвета). В пещере очень темно и, чтобы хоть немного видеть, Вы использовали трутницу (взять в сумке и навести в любое место в пещере). Стало немного светлее. Пройдя вперед, Вы увидите еще один вход в пещеру (справа внизу, рука на вход). На противоположной стороне Вы увидите растение, возьмите с него один листок (рука на растение). Выходите из пещеры на вершину горы. Пройдите вперед к виднеющемуся вдалеке городу.

Подойдя к воротам, Вы там застанете очень удивленную стражу. Никто еще не проходил все задачи священной горы. И они отнесут Вас к хозяевам этого острова королю AERIEL и королеве AZURE. Они тоже очень удивятся и скажут, что злой и коварный минотавр захватил LEDY CELESTE и держит ее в катакомбах. И, если Вы решите загадку этих катакомб и освободите их дочь, они отблагодарят Вас. Стража отнесет Вас на место, и Вы в катакомбах.

Пройдите вверх до разветвления с выходами вверх и вправо, поверните направо и идите до конца. Пройдите вверх и подберите череп с пола справа от Вас. Вернитесь на один экран вниз, и поверните влево и идите до конца. Пройдите один экран вверх и также один экран налево. Вы попали в комнату ловушку. На рисунке показано, как необходимо двигаться по комнате, чтобы Вас не убили. Квадрат на рисунке соответствует квадрату в комнате-ловушке.



Пройдя комнату, идите вперед Вы встретите LEDY CELESTE, и она Вам расскажет немного о минотавре. Когда она уйдет, пройдите один экран назад и поверните вверх. На следующем экране Вы увидите щит на стене слева. Возьмите его (рука на щит). Идите вперед до конца. Поверните налево и идите до конца. В нише вверху в стене Вы увидите что-то блестящее. Подберите это (рука на нишу), у Вас в руках оказались монеты. Развернитесь и идите вправо до конца. Пройдите экран вниз, поверните направо и Вы неожиданно попали в западню. Двери с двух сторон закрылись и потолок начал опускаться. Что же делать? И тут Вы подумали о камне, который находится у Вас в сумке. Возьмите его и бросьте в механизм в комнате прямо на стене (камень на шестеренки). Механизм заклинит, и откроются все двери. Идите в правую дверь. И идите вправо до конца. Пройдите один экран вверх и поверните направо. Здесь Вас ожидает еще один сюрприз: пол провалился и Вы оказались в темной комнате. Используйте трутницу и зажгите от нее факел на стене (взять трутницу из сумки и навести на комнату).

Пройдите влево, пока Вы не увидите комнату с выходами влево, вправо и вниз. Идите вниз до конца, поверните направо и также пройдите до конца. Возьмите из своей сумки жука для просмотра сквозь стены и поместите на правой стене. Посмотрите на этого жука (глаз) и Вы увидите, как минотавр открывает дверь к себе в комнату, а выключатель находится за холстом. Теперь Вы знаете, как попасть к минотавру. Развернитесь и идите влево до конца. Развернитесь, пройдите один экран вправо, поверните вниз и идите до конца. Пройдите один экран направо и один экран вниз. Поверните направо и идите до конца. Подни-

митесь на один экран вверх и пройдите один экран вправо. И идите вверх до конца, пока не увидите на стене гобелен. Откройте дверь к минотавру выключателем за гобеленом (рука на гобелен). Дверь откроется, и можно заходить внутрь.

Вы увидите ужасную картину: минотавр хочет уничтожить крылатую девушку. Она предупредит Вас, чтобы Вы уходили. Но Вы храбрый принц и не ушли оттуда. Поговорите с минотавром (кружочек) и скажите, чтобы он оставил девушку в покое. Но минотавр хочет напасть на Вас и убить. Вы вспомнили о плаще-шарфе красной королевы и решили использовать его как тореодор (в сумке возьмите шарф и наведите не минотавра). При нападении минотавр проскочит мимо и попадет прямо в огонь и погибнет. Вы развяжете девушку, она поблагодарит Вас и выведет из катакомб. Вы в логове минотавра найдете нож. На выходе ждут стражи, которые подхватят Вас и отнесут к правителям страны. Король и королева очень обрадуются и скажут, как можно спасти принцессу. А также Вы увидите в волшебной воде, что сейчас творится в замке и многое другое. Напоследок Вам подарят флакончик с волшебной водой. Стражи отнесут Вас к подножью горы. Используйте карту и следуйте на Остров Туманов. На острове пройдите влево. Вы попадете в деревню. Подберите кусок угля из пепелища (рука на яму с углями). А также возьмите косу, висящую слева над дверью (рука на косу). И возвращайтесь назад. Используя карту, переместитесь на Остров Чудес.

На острове пройдите на север, и Вы окажетесь перед болотом. Вам необходимо взять немного болотной тины. Возьмите чашку и наберите тины (чашку на воду возле берега). Но бревно, которое сидит в болоте, не даст этого сделать и будет ругаться со своим братом-бревном, лежащим на берегу слева от дороги. Поговорите с ним (кружочек на бревно на суше). Он согласится помочь, но ему необходимо что-то бросить в брата. Дайте ему помидор из сада (помидор из сумки и навести на бревно). Этот помидор, попав в болото, выбросит немного тины. И Вы сможете легко взять немного тины в чашку (чашку на зеленую тину на бревне). Также Вам необходимо взять бутылку молока (впереди дерево и справа от него на палочках бутылки, руку на них). Идите налево и Вы в огороде. Налейте в лампу волшебную воду (в сумке пузырек с водой навести на лампу), и полейте этой водой из лампы на самый маленький кочан капусты (самая дальняя возле забора, лампу на нее), а также дайте ей бутылочку молока. Подберите со стола справа от дороги бутылочку с секретной водой. И идите прямо сквозь ворота. Когда придут две королевы и спросят, что Вы им принесли, дайте белой королеве уголь (из сумки уголь и навести на королеву). За это они Вам дадут испорченное яйцо и уйдут. И Вам можно возвращаться назад на пляж и, используя карту, переместиться на Остров Ужасов.

Идите вперед, пока не дойдете к саду. Вам нужно попасть в сад, но вход охраняет лучник. Что же делать? И тут Вы вспомнили о щите и закрылись им от лучника (щит на лучника). Пройдите немного вперед и возьмите розу с кустов слева от дороги (рука на кусты). Идите в проход, но перед Вами выросла зеленая стена, а Вы используйте косу для расчистки прохода (косу на траву). Идите вперед и Вы окажетесь перед замком. Выйдет тролль и расскажет очень грустную историю, что он заколдованный принц и, чтобы расколдовать его, необходимо привести девушку с Острова Короны, она должна узнать кольцо. Тролль Вам передаст кольцо, и Вы должны возвратиться назад и, используя карту, переместиться на Остров Короны.

На острове идите в деревню к магазинам, а потом пройдите вверх. Недалеко от дома Вы увидите девушку. Дайте ей розу и познакомьтесь с ней (розу на девушку). А также покажите ей кольцо (кольцо на девушку), расскажите историю тролля и попросите пойти с ним. Она согласится, и Вы окажетесь на Острове Чудес перед дворцом тролля. Выйдет тролль и Вы увидите чудесное превращение чудовища в прекрасного принца, а девушки в прекрасную принцессу. Они поблагодарят Вас и принцесса подарит, свою старую одежду, а принц зеркало. За этим будет наблюдать ящерица, помощник визиря. Наберите немного воды в лампу из фонтана (из сумки лампу на фонтан). И сделайте эту лампу волшебной, используя книгу заклинаний. В сумке наведите руку на эту книгу. Перелистните страницу, найдите заклинание MAKE RAIN SPELL и используйте его CAST. Вы сделаете свою лампу волшебной, в ней будет заклинание дождя. Идите вниз, с куста возьмите еще одну розу (рука) и идите вниз. Используйте карту и переместитесь на Остров Туманов.

На острове Вас схватят и отведут в одно место, где ARCH DRUID захочет принести Вас в жертву. Посадят в клетку и поднимут над костром. И, чтобы потушить костер, Вы используете заклинание дождя, помещенное в лампе. Когда костер погаснет, Вас опустят вниз, признают в Вас волшебника и расскажут, как попасть в Королевство Смерти. Для этого необходимо поместить череп из катакомб в потухающий костер (череп из сумки и положить в угли). Затем нужно посмотреть на ленту, которая Вам дала принцесса CASSIMA (рука на ленту), и Вы найдете волосы. Поместите их в череп (в сумке взять волосы и положить в череп). А также положить в череп яйцо, которая дала белая королева (в сумке яйцо на череп). У Вас есть все для заклинания тьмы. Пройдите вниз и, используя карту, переместитесь на Остров Священной Горы.

На острове поднимитесь наверх и там Вы увидите черного коня. Используйте ночное заклинание (в сумке наведите руку на книгу, найдите заклинание тьмы CHARMING A CREATURE OT THE NIGHT SPELL и используйте его CAST). Черный конь перенес Вас с Королевство Смерти.

Прибыв на остров, поговорите с двумя привидениями (кружочек), но при этом избегайте зомби, а то Вы погибнете. Привидения оказались QUEN ALLARIA и KING CALIPHIM - родители Вашей возлюбленной, они поведают свою печальную историю и сообщат, что освободить их может только смерть LORD DEAD, и расскажут, что для этого необходимо. А также дадут Вам билет для прохода в Королевство. Идите влево и Вы увидите еще одно привидение, поговорите с ним. И оно расскажет, что потеряло своего сына, и даст платок для него, который необходимо передать ему, если увидите. Пройдите вперед, Вы увидите скелетов, которые пропускают души в Королевство по билетам. Но сначала поиграйте на костях, расположенных справа (рука). Скелеты начнут танцевать, и у одного выпадет ключ. Когда танец закончится, подберите ключ и отдайте билет скелету справа (из сумки взять билет и навести на скелета). Идите вперед, справа Вы увидите скелет рыцаря, посмотрите на него (рука) и возьмите у него железную рукавицу (рука). Пройдите вверх и Вы увидите лодочника, который может перевезти Вас на другой берег. Но сначала возьмите немного воды из реки в чашку (из сумки взять чашку и навести на реку слева от себя). Дайте паромщику монеты, найденные в катакомбах (из сумки взять монеты и навести на скелета), и он Вас перевезет на противоположный берег. Вы окажетесь перед воротами, попробуйте их открыть (рука), но это оказались не простые ворота. Поговорите с ними (кружочек), и они Вам предложат разгадать загадку этих ворот. Вам предложат набрать слово. Кодовым словом является LOVE. Когда Вы все правильно наберете, ворота откроются и можно идти вперед. И вот Вы достигли конечной цели - комнаты смерти. LORD DEAD спросит Вас пароль, покажите ей железную рукавицу (из сумки взять лату и навести на смерть), на которой написан пароль. Попросите отпустить короля и королеву. Покажите смерти ее изображение в зеркале (зеркало на смерть). Вы увидите ее скупую слезу, и она проникнется к Вашей просьбе и освободит короля и королеву. Черный конь перенесет Вас назад на Остров Короны, и там Вы ненадолго расстанетесь с родителями принцессы.

Пройдите вверх к перекрестку дорог и дайте птичке розу, чтобы она отнесла принцессе. Она выполнить Вашу просьбу, но когда будет возвращаться назад, с ней приключится несчастье. Так и не дождавшись назад птичку, Вы пошли в деревню. Подойдите к торговцу лампами и поменяйте Вашу лампу на другую, вторая лампа справа - зеленая лампа с длинным горлышком (взять лампу из сумки, навести на торговца и рукой выбрать нужную лампу). Когда торговец уйдет, заходите в ломбард. Там Вы увидите человека визиря (в черном) и, чтобы обмануть его, выпейте содержимое бутылочки, которую взяли в огороде на Острове Чудес. Вы упадете, и хозяин ломбарда скажет, что Вы умерли. Человек в черном обрадуется, пойдет к визирю и сообщит ему эту новость. Через некоторое время Вы оживете, торговец очень обрадуется этому. Поменяйте трутницу на щетку (навести трутницу на продавца). Выходите из лавки и идите к замку. Перед замком поверните налево и пройдите немного вдоль замка. Вам нужно приготовить раствор для последнего заклинания. Размешайте черным пером содержимое чашки (в сумке взять перо и навести на чашку) и покрасьте этой смесью стену щеткой (взять щетку и навести на стену). А теперь используйте последнее заклинание (посмотрите в сумку и почитайте книгу заклинаний (рука), найдите заклинание

MAGIC PAINT SPELL и используйте его CAST). Появится дверь, откройте ее (рука) и входите внутрь замка.

И вот Вы в замке. Все действия в замке необходимо совершать быстро, а то может остановить стража и бросить в тюрьму. Зайдите в среднюю дверь справа (рука на дверь). Вы попали в камеру и там увидели мальчика-привидение. Отдайте ему платок от его матери из Королевства Смерти (платок из сумки на мальчика). Он очень обрадуется и улетит. Выходите из камеры и пройдите вверх и вправо. Слева у дальней стены будет стоять рыцарь, дотроньтесь до его правой руки (рука). Это включает механизм открывания секретной двери. Входите внутрь, за Вами закроется плита. Посмотрите в дырочку на правой стене (глаз). Вы узнаете из разговора стражников обо всех приготовлениях в замке к предстоящей свадьбе. Поднимайтесь по лестнице наверх. Посмотрите в еще одну дыру в правой стене (глаз), и увидите свою возлюбленную
принцессу, поговорив с ней Вы узнаете обо всем, что происходит в замке. Дайте ей на всякий случай Ваш нож (нож из сумки на принцессу). Пройдите вправо и поднимитесь вверх, и поверните направо. Посмотрите в еще одну дырку на левой стене (глаз). Вы увидите визиря, который пишет письмо, и Вам очень захотелось его посмотреть. Когда визирь уйдет, пройдите вперед и в конце коридора с левой стороны Вы увидите секретную дверь. Войдите в нее (рука на дверь). Вы оказались к комнате. Откройте маленькую шкатулку, находящуюся на столе слева от камина (рука на шкатулку), и посмотрите на все, что в ней лежит (глаз). Запомните слово, которое Вы там увидите -ZEBU. Справа Вы увидите сундук, попробуйте его открыть ключом (ключ на сундук), который Вы нашли в Королевстве Смерти. Ключ подошел и Вы открыли сундук, возьмите из него бумаги (рука). Это оказалось письмо визиря о Вас и Ваших действиях. Выходите из комнаты и возвращайтесь назад к секретной двери на первый этаж. Откройте эту дверь (рука на центральную плиту) и выходите.

Пройдите вправо и Вы увидите справа дверь, войдите в нее (рука на дверь). Это комната Вашего старого знакомого JOLLO. Он Вам расскажет о помощнике визиря джине SALADINE, о планах визиря и то, что от джина можно избавиться только с помощью волшебной лампы. Отдайте ему лампу, которую Вы взяли у торговца лампами. JOLLO очень обрадуется и выйдет из комнаты. Подождите немного и тоже выходите из комнаты.

Пройдите влево и поговорите с дверью слева. Если Вы не успеете, Вас схватит стража и посадит в камеру, Ваш друг JOLLO освободит Вас, и Вы можете еще раз попробовать поговорить с дверью, но не попадайтесь в руки стражи еще раз, это может плохо для Вас закончиться. Дверь попросит набрать кодовое слово. Кодовое слово для двери ALIZEBU. Когда дверь откроется, войдите внутрь и снимите покрывало со стола (рука на стол). Посмотрите все, что лежит на столе (глаз). И Вы узнаете предметы своих друзей со всех островов, их визирь за помощь Вам уничтожил. Рассмотрев все, выходите из комнаты.

Идите вниз и влево. С левой стороны будет лестница, поднимитесь навверх и откройте дверь (рука на дверь). Вы войдете в зал и встретитесь в начальником охраны, покажите ему письмо, которое Вы взяли из сундука из спальни. Прочитав его письмо, он проведет Вас в зал. И что же Вы там увидели? Ваша возлюбленная принцесса выходит замуж за визиря. Вы тут же решили прервать свадьбу (рука на визиря). Визирь скажет, что Вы уже опоздали. Но тут войдут родители принцессы и, посмотрев на свою дочь, скажут, что это не принцесса. И правда, девушка превратилась в джина. Визирь, видя, что его разоблачили, убежал в дверь, быстро идите за ним и поднимайтесь в верхнюю башню. В башне будет принцесса CASSIMA. Визирь вызовет джина и прикажет ему убить Вас. Но в это время появится JOLLO и передаст Вам лампу. Вы должны сказать волшебные слова, чтобы джин вернулся в Вашу лампу (взять лампу из сумки и навести на джина). С джином покончено, но визиря это не остановило. Он хочет Вас убить мечом и выбил из Ваших рук лампу. Вы увидели меч на стене и взяли его (рука на меч). И решаете сразиться с визирем (меч на визиря), будет очень трудный бой. И когда Вам будет совсем туго, на помощь придет принцесса, она ударит кинжалом визиря, он немного отвлечется, а Вы тут же должны ударить его мечом (как только появится меч, наведите на визиря и нажмите ввод). Вы победили и теперь сможете спокойно поговорить со своей возлюбленной. А визиря под охраной уведут в темницу.

Через неделю Вы женитесь на принцессе CASSIMA, на свадьбе будут присутствовать Ваши родители и родственники, родители принцессы, а также все Ваши друзья, с которыми Вы познакомились в этой стране. На этом шестая часть приключений королей закончилась для всех очень хорошо. А мы будем ждать продолжение этой увлекательной серии игр.

LANDS OF LORE: The trone of chaos

Фирма - WESTWOOD STUDIOS. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 18.5 Mb.

1. ИГРОВАЯ СРЕДА

Давненько когда-то в некотором царстве, некотором государстве... словом, в легендарных землях жил-был мудрый царь Дадон. Тьфу ты, куда это меня понесло? Это все от чтения классиков, ведь говорила же мне мама: "Сынок, ты оторвался бы от этих книжек, не портил бы себе глаза, поиграл бы лучше на компьютере".

Ну, в общем, царя, т.е. короля, звали Ричард, и он тоже захотел отдохнуть от ратных дел и устроить спокойную жизнь. Тут, как водится, его и стали беспокоить соседи, в данном конкретном случае - старая карга Скотия.

Стар стал Ричард и пришлось ему поэтому бросить клич, мол, есть богоугодное дельце для настоящего героя, парня со стальными мускулами, костями, нервами - словом, для такого, как Вы.

2. ПЕРСОНАЖИ

Всего их четыре - маг с уродливым лицом, человек-боец, кошка-гуманоид и еще один человек по имени Конрад. Под каждым из них расположены три строчки, показывающие величину магии, мощи и защиты. На показатели мощи и защиты особого внимания не обращайте: они очень сильно зависят от оружия, которое несет персонаж, (мощь) и доспехов, на него надетых (защита). По ходу игры Вы сможете много раз увеличить и то и другое для любого из персонажей. Магию Вы, в принципе, тоже сможете увеличить для любого персонажа, но...

Дело в том, что разные персонажи повышают свое мастерство в разных областях по-разному, т.е. маг, естественно, быстрее набирает магические уровни, отчего сила его отдельных заклинаний быстро достигает максимума. А вот с воинским искусством, от величины которого зависит величина хит-пойнтов (жизни), дело у него обстоит плачевно. У бойца быстрее растет воинское искусство, но не магия. У кошки быстрее всего растет показатель "rogue", отображающий быстроту реакции, умение увертываться от ударов (вследствие чего в него меньше попадают) и воровские способности взламывать замки.

Особое место занимает Конрад. По сути, он среднее арифметическое для всех персонажей. Отдельные показатели он набирает не так быстро, как другие, зато набирает их все - и магию, и мощь, и rogue. Правда, тут тоже есть свои ограничения: растет лишь тот показатель, которым Вы в данный момент пользуетесь. Например, если Вам по нраву рубить врагов короля, Отечества и Веры мечом, растет воинский показатель. Если же Ваша стихия - тайная мудрость магии, растет магический показатель.

Чем выше показатели, тем больше у Вас хит-пойнтов (воинское искусство) или тем выше степень заклинаний, имеющихся у Вас (магическое искусство). Так что лучше всего старайтесь пользоваться и тем, и другим. Не забудьте, у разных персонажей магия, воинское искусство и rogue растут с разной быстротой (исключение - Конрад, у которого все растет медленно, зато - одинаково).

Восстановить очки здоровья и магии Вы можете в любое время, немного поспав (как это сделать - см. ниже).

И еще немного о показателе rogue. Чем он выше, тем легче Вам вскрывать сундуки и замки, а также уклоняться от ударов (т.е. враг будет по Вам реже попадать). Поднять этот показатель можно, используя метательное оружие (арбалеты и камни). Для того, чтобы бросить камень, сначала кликните на камень, по-

том - камнем кликните на цель (эта тактика очень эффективна вначале, а также против динозавров, если они успели выбить у Вас из рук оружие).

В общем, Вы можете выиграть игру с любым из персонажей. Так что руководствуйтесь своими желаниями (хотя с Корадом, на мой взгляд, веселее).

3. УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Интерфейс этой игры - "мышиный". Перед началом зайдите в Install и выберите звуковое устройство (звук, кстати, очень хороший).

Экран компьютера делится на:
- трехмерное окно посредине;
- компас (в правом верхнем углу);
- магический атлас (под компасом);
- лампа (под атласом);
- счетчик денег (под лампой);
- строка текстовых сообщений (СТС, прямо под трехмерным окном);
- портреты персонажей (под СТС);
- строка содержимого карманов (под портретами);
- свиток с имеющимися заклинаниями (в левом верхнем углу);
- стрелки направления движения (под свитком);
- два окна с дискетой и буквой (под стрелками движения).

Компас, магический атлас, лампа и свиток сначала Вам не доступны, их придется найти по ходу игры.

Компас - показывает направление движения.

Магический атлас - автоматическое картографирование.

Лампа - автоматически загорается при попадании персонажей в темные места (подземелья). Не забудьте вовремя заправлять ее маслом.

Счетчик денег - показывает сколько у Вас "наликом", не пора ли завязать со всей этой суетой и удалиться на покой в купленное на честно заработанные деньги поместье (эх, я б так жил!).

СТС - отображает разговоры между персонажами, при взятии какого-нибудь предмета и его название появляется на СТС.

Свиток - позволяет выбрать каждому персонажу нужное заклинание, название которого будет выделено красным цветом.

Движение - просто кликайте на подходящей стрелке направления движения.

Окно с дискетой - игровое меню (сохранить игру, загрузить игру выйти из игры и т.п.). Здесь Вы также можете определить для себя уровень врагов - сонный (так, изредка пнут Вас для порядку), нормальный, яростный (только успевайте мечом махать).

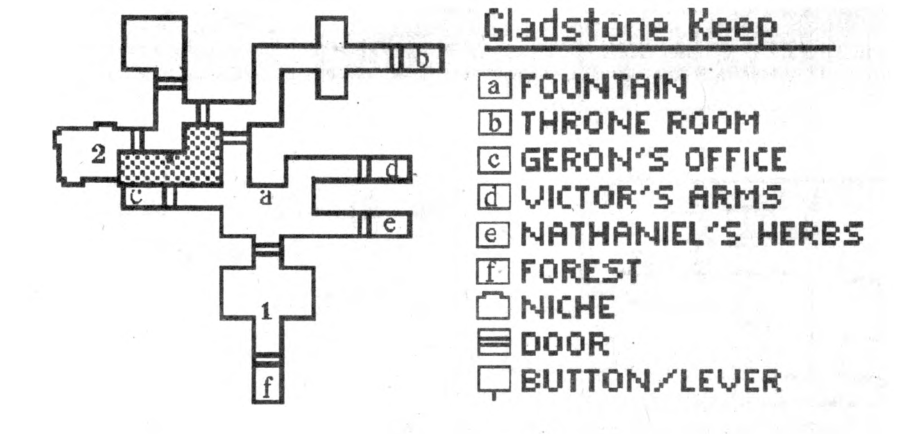
Буква - возможность чуть-чуть (или побольше) вздремнуть, восстановив тем самым себе очки здоровья и магии.

Портрет персонажа - если кликнуть на лице, появится силуэт персонажа, на котором Вы можете распределить снаряжение (оружие, доспехи, кольца и ожерелья). Рядом с портретом две графы - синяя (показывает очки магии на данный момент) и зеленая (очки здоровья). Правее них - два окна. Клик на верхнем окне - удар оружием, которое в данный момент в руке персонажа. Клик на нижнем окне - применение выделенного красным на свитке заклинания. При этом появится несколько римских цифр, выстроенных в столбец, - это доступная для данного персонажа степень выбранного заклинания. Чем выше степень, тем сильнее действие заклинания. Естественно, тем больше на него тратится очков магии.

Строка содержимого кармана - Вы можете перелистывать ее, кликая на стрелке справа и слева. Потом возьмите любой предмет (кликните на него) и используйте по своему желанию.

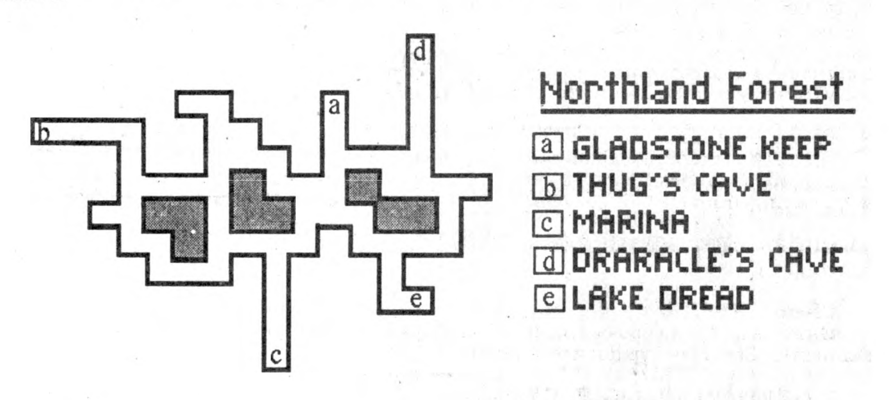
ЗАМОК ГЛЭДСТОУН.

Вы отправитесь с позиции 1. Идите на север в тронную залу и поговорите с королем Ричардом. Затем идите к позиции 2 и возьмите Волшебный Атлас (автографирование). Зайдите в кабинет к Герону, возьмите у него свиток с королевским приказом и отправляйтесь в лес.



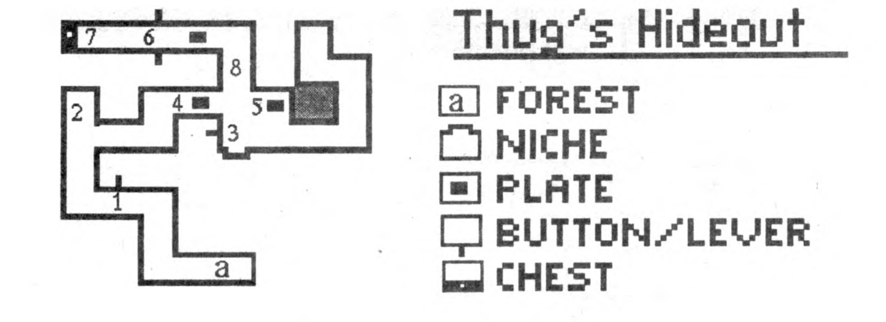
СЕВЕРНЫЙ ЛЕС.

Идите к разбойничьей пещере. Попытайтесь проскользнуть мимо двух разбойников.



РАЗБОЙНИЧЬЯ ПЕЩЕРА.

В позиции 1 дернете за рычаг для того, чтобы в стене открылся проход. В позиции 2 возьмите фонарь. Нажмите на кнопку в позиции 3 для того, чтобы открылась ниша. Положите какие-нибудь два предмета на плиту в позиции 4. Заберите предмет с плиты в позиции 5. Нажмите на кнопку на южной стене для того, чтобы другая кнопка появилась на северной стене. Нажмите на кнопку на северной стене, чтобы появилась кнопка на западной стене. Нажмите на кнопку на западной стене, чтобы западная стена исчезла. Откройте сундук в позиции 7 разбойничьим ключом, который Вы взяли в позиции 3. Возвращайтесь в лес.

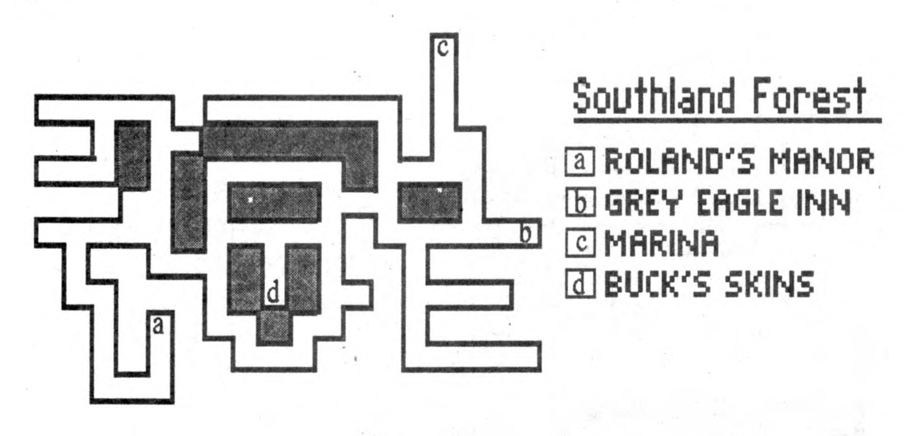


СНОВА СЕВЕРНЫЙ ЛЕС.

Идите к причалу. Отдайте клерку королевский приказ.

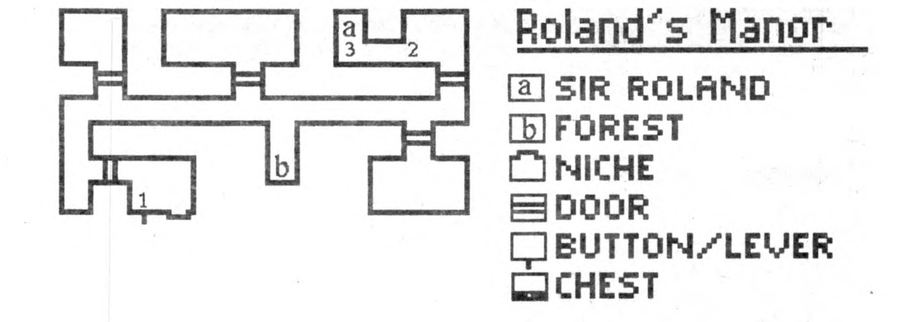
ЮЖНЫЙ ЛЕС.

Идите в гостиницу "Серый орел". Поговорите с парнем, сидящим за столиком слева. Его зовут Тимоти. После разговора с Вами он присоединится к Вам. Откройте дверь справа. Вы получите компас. Затем направляйтесь к усадьбе Роланда.



УСАДЬБА РОЛАНДА.

Нажмите на кнопку в позиции 1 для того, чтобы появилась ниша с несколькими предметами. Идите к дальней восточной комнате и убейте там орков и огра. После того, как Вы убьете их, нажмите на кнопку на западной стене в позиции 2, чтобы стена исчезла. В позиции 3 поговорите с умирающим Роландом. После того, как он умрет, возьмите ключ Роланда и откройте сундук. Покиньте усадьбу.



ЮЖНЫЙ ЛЕС СНОВА.
Идите к причалу и заплатите клерку за обратную переправу.

СЕВЕРНЫЙ ЛЕС СНОВА.
Возвращайтесь в замок Глэдстоун.

ЗАМОК ГЛЭДСТОУН СНОВА.
Идите в тронную залу и просмотрите мультфильм. Поговорите с четырьмя членами совета. Идите в лес вместе с Бакаттой.

ОПЯТЬ СЕВЕРНЫЙ ЛЕС.
Идите к пещере Дракулы.

ПЕЩЕРЫ: УРОВЕНЬ 1.

Caves Level 1

f FORESТ
STAIRS DOWN
DOOR
PLATE
PIT
BUTTON/LEVER

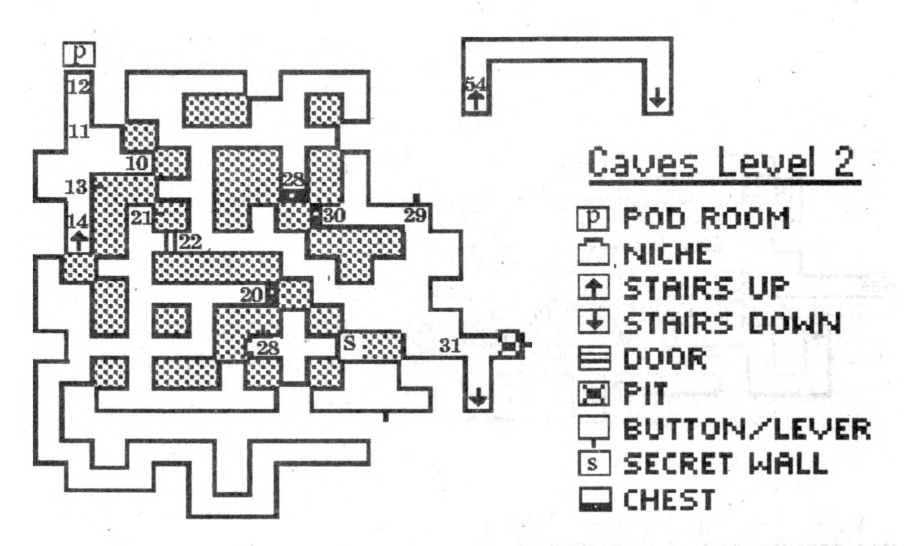
Идите к позиции 1 и дерните за рога, чтобы стена в позиции 2 исчезла. В позиции 3 просто нажмите на все 3 кнопки для того, чтобы ямы исчезли. Когда Вы ступите на плиту в позиции 3, они снова появятся, но Вам не стоит беспокоиться по этому поводу. Если Вы положите что-нибудь на плиту в позиции 5, то в пози-

ции 6 откроется дверь. Это необязательно, но у людей-котов может иметься какое-то снаряжение. Положите что-нибудь на плиту в позиции 7 для того, чтобы механизм, скрытый в стене, перестал обстреливать Вас кинжалами.

ВНИМАНИЕ: Если Вы взглянете на карту, у Вас может создаться впечатление, что позиции 7 и 8 никак не связаны между собой. Это потому, что карты были сделаны вскоре после обвала, случившегося в пещерах.

У одной из крыс в позиции 8 Вы найдете Изумрудный глаз. Возьмите его. Теперь идите назад и спрыгните в яму в позиции 14.

ПЕЩЕРЫ: УРОВЕНЬ 2.



Убейте динозавра. Возьмите кувалду в позиции 10. Нажмите на кнопку в позиции 11 для того, чтобы северная стена исчезла. Войдите в комнату с коконами в позициии 13. Разрежьте правый кокон и освободите Вашего третьего компаньона. (Впрочем, Вы можете взрезать и остальные коконы, если хотите). Нажмите на кнопку в позиции 13 для того, чтобы южная стена исчезла. Поднимитесь по лестнице к позиции 14.

ПЕЩЕРЫ: СНОВА 1-Й УРОВЕНЬ.

Вернитесь к трем кнопкам у позиции 3 и нажмите все их еще раз. Идите к позиции 15 и дважды ударьте южную стену кувалдой. Идите к позиции 16. Трижды ударьте кувалдой южную стену. Нажмите на кнопку в позиции 17, чтобы открыть проход в западной стене в позиции 18. Прыгните в яму в позиции 19.

ПЕЩЕРЫ. СНОВА 2-Й УРОВЕНЬ.

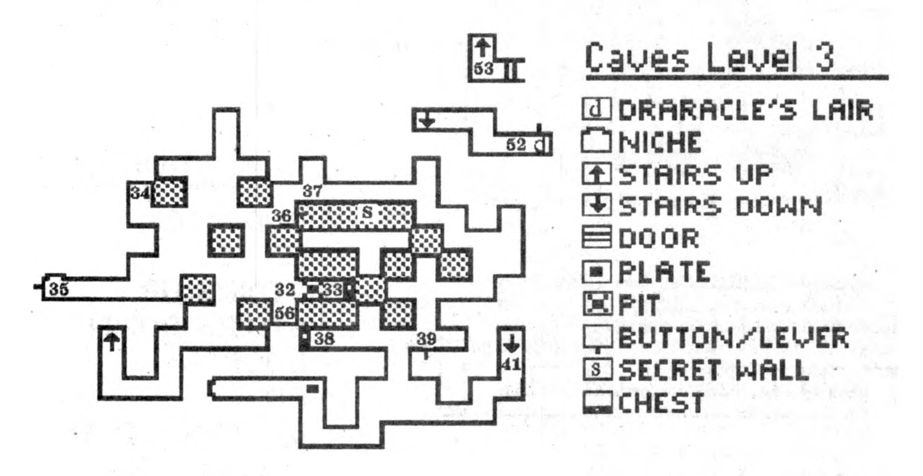
Идите к позиции 20 и отмычками взломайте сундук. Возьмите сапфировый глаз. Идите к позиции 21 и нажмите кнопку для того, чтобы открылась дверь. В позиции 22 вставьте изумрудный глаз в восточного дракона, а сапфировый глаз в северного дракона.

ВНИМАНИЕ: У Вас есть два способа добиться своей цели: при помощи кинжала, инкрустированного драгоценностями, (он описан в данном решении) и при помощи серебрянного кубка, который Вам придется узнать самим.

С позиции 22 идите на восток (иначе Вам придется пройти путь серебрянного кубка). В позиции 28 нажмите на кнопку, чтобы открылась ниша с листочком

женьшеня. В позиции 29 Вам потребуется 2 кинжала. Нажмите на кнопку, дерните за рога, нажмите на кнопку, взломайте замок, нажмите на кнопку, положите один кинжал в нишу, нажмите на кнопку, положите второй кинжал в нишу, нажмите на кнопку для того, чтобы западная стена исчезла. Убейте пещерных жителей и разбейте кувалдой сундук в позиции 30. Достаньте из сундука кинжал, инкрустированный драгоценностями, и свиток с заклинанием ЗАМОРАЖИВАНИЯ. Выучите заклинание. Оно Вам позже пригодится. Идите к ступеням. В позиции 31 бросьте камень в кнопку, чтобы закрыть яму, которая будет перед Вами. Теперь идите вниз по ступенькам.

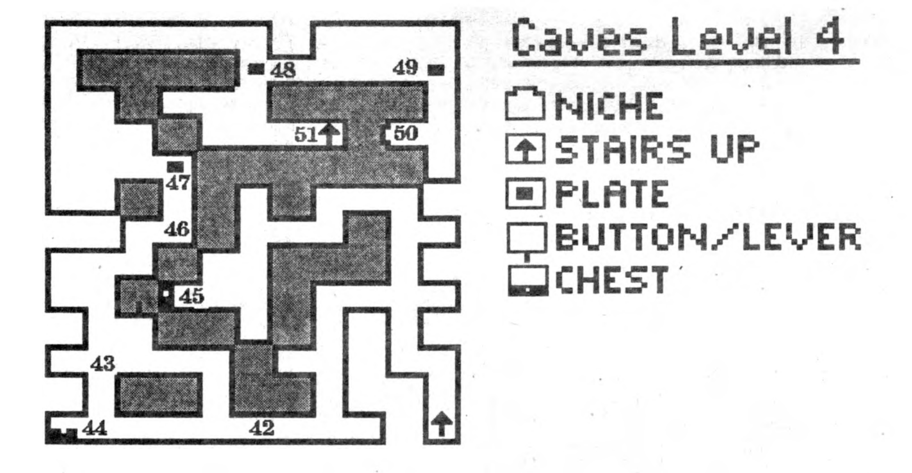
ПЕЩЕРЫ. 3-Й УРОВЕНЬ.



Идите к позиции 32. Яма на востоке - иллюзия. Вы можете пройти сквозь нее и взломать сундук в позиции 33, где Вы возьмете несколько предметов. Если у Вас до сих пор нет ни одной бутылочки, Вы можете взять одну в позиции 56. Вам понадобятся 4 бутылочки, поэтому собирайте их, где только сможете. Вы можете взять железный ключ в позиции 34 (я до сих пор так и не выяснил, зачем он нужен.) В позиции 34 Вы можете нажать на кнопку для того, чтобы появилась ниша с кинжалом и листочком алоэ. Идите к позиции 36. Нажмите на кнопку для того, чтобы открыть проход в стене в позиции 37. Взломайте сундук в позиции 38 и возьмите красный ключ. Спуститесь по ступеням к позиции 41.

ПЕЩЕРЫ. 4-Й УРОВЕНЬ.

Нажмите на кнопку в позиции 42 для того, чтобы западная стена исчезла. Увернитесь от огненного шара. Идите к позиции 43 и кувалдой разрушьте стену. Взломайте сундук в позиции 44 и возьмите перстень. Вы можете взломать сундук в позиции 45 и взять арбалет. Разрушьте кувалдой северную стену в позиции 46. Положите что-нибудь на плиты 47, 48, 49 для того, чтобы механизмы, подсоединенные к ним, перестали обстреливать Вас огненными шарами. Вы можете нажать на кнопку в позиции 50, чтобы открыть нишу в стене, где Вы найдете кинжал и деньги. Идите вверх по ступеням к позиции 51.



ПЕЩЕРЫ. СНОВА 3-Й УРОВЕНЬ.

Идите в логово Дракулы в позиции 52. Нажмите стрелкой мышки на арку и положите кинжал на алтарь. Вернитесь к Дракуле и возьмите у него свиток с загадками. Поднимитесь по лестнице к позиции 53. Теперь Вы не сможете больше вернуться в пещеры.

ПЕЩЕРЫ. СНОВА 2-Й УРОВЕНЬ.

Идите вверх по лестнице к позиции 54.

ПЕЩЕРЫ. СНОВА 1-Й УРОВЕНЬ.

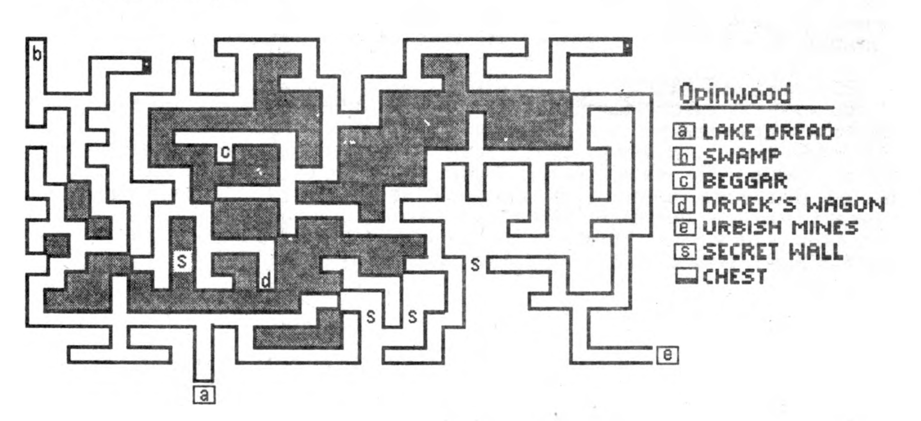
Дерните за рога в позиции 55 для того, чтобы в западной стене открылся проход. Выйдите из пещер в лес.

И ОПЯТЬ СЕВЕРНЫЙ ЛЕС.

Убейте орков, которые будут поджидать Вас у входа в пещеру Дракулы. Неподалеку Вы найдете смертельно раненного Тимоти. Поговорите с ним. Идите к озеру Ужаса, сядьте в лодку и переправьтесь в ней на противоположный берег, в опинвудский лес. Найдите там Виктора и поговорите с ним.

ОПИНВУДСКИЙ ЛЕС.

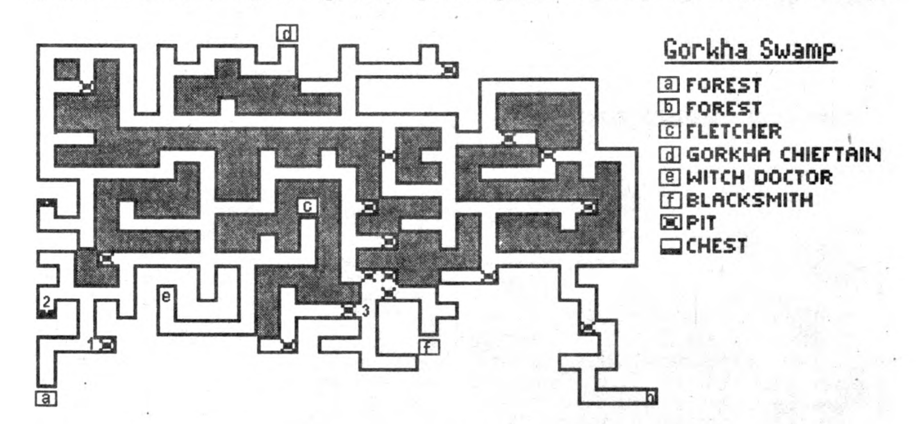
Идите к болоту.



ГОРКСКОЕ БОЛОТО.

В позиции 1 наберите немного болотной жижи в пустую бутылочку из омута, откуда будут подниматься пузыри. Это один из ингредиентов эликсира, который Вам потребуется, чтобы излечить короля Ричарда. В позиции 2 Вы найдете сундук. В сундуке спрятан перстень. ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ОДИН ИЗ ИНГРЕДИЕНТОВ, ВЫ ДОЛЖНЫ ПОСЕТИТЬ ШАМАНА И ПОКАЗАТЬ ЕМУ СВИТОК С ЗАГАДКАМИ. ОН ДОЛЖЕН ОТВЕТИТЬ, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ЧТО ОЗНАЧАЕТ "Порошок Вашей матери".

Затем идите к лягушачьему вождю. Когда он спросит у Вас, что Вы можете предложить ему за Рубин Правды, просто предложите ему что-нибудь. Он попро-



сит Вас добыть для него Церемониальный Бронзовый Шлем. Согласитесь.

ВНИМАНИЕ: ВЫ МОЖЕТЕ ПРОХОДИТЬ ОМУТЫ, ПРЕДВАРИТЕЛЬНО ПРОИЗНЕСЯ ЗАКЛИНАНИЕ "ХОЛОД" (FREEZE).

Вы найдете шлем где-то рядом с позицией 3. Он находится у одного из древесных монстров, поэтому Вам придется убить его, чтобы получить шлем. Вернитесь к лягушачьему вождю и отдайте ему Бронзовый Шлем. В обмен он даст Вам Рубин Правды. Возвращайтесь в опинвудский лес.

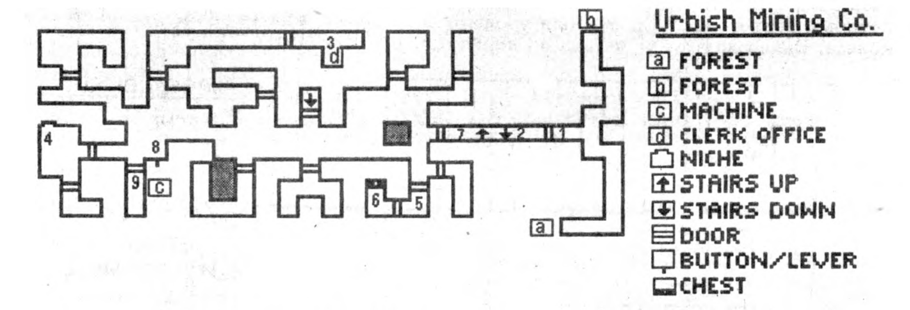
СНОВА ОПИНВУДСКИЙ ЛЕС.

Посетите фургон Дроека, предварительно надев Рубин Правды. Тогда Дроек поверит, что Вы действительно тот, за кого Вы себя выдаете. Поговорите с Зарей (DAWN). Она даст Вам ключ Зари (Dawn`s Key), один из четырех ключей, которые Вам потребуются для того, чтобы освободить короля Ричарда из склепа. Она также даст Вам несколько пустых бутылочек для ингредиентов. Теперь идите в Урбские рудники.

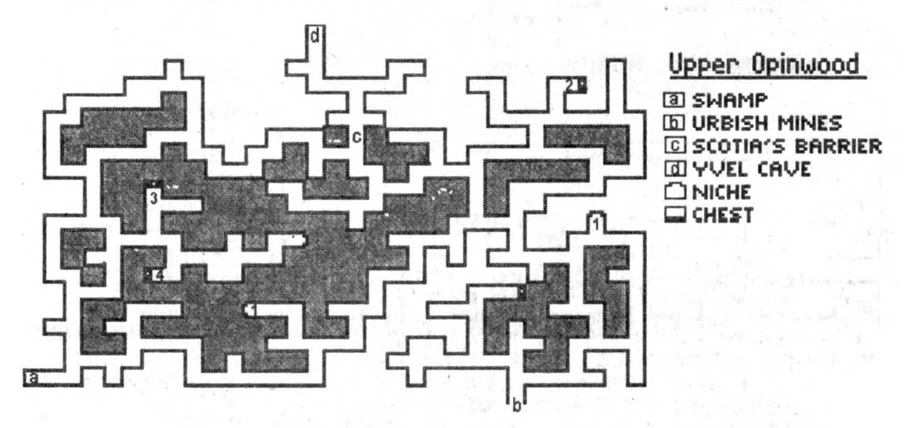
ВНИМАНИЕ: ЕСЛИ ВЫ ПРОШЛИ УРБСКИЕ РУДНИКИ ДО ВСТРЕЧИ С ЗАРЕЙ, ОНА ТАКЖЕ ДАСТ ВАМ КРАЙНЕ ВАЖНЫЙ ДЛЯ ВАС ВАЭЛИАНСКИЙ КУБ. В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ, ВАМ ДАСТ ЕГО КТО-ТО ДРУГОЙ. В ЭТОМ РЕШЕНИИ ВЫ ПОЛУЧИТЕ ЕГО ОТ ПАУЛСОНА, КОТОРОГО ВЫ ВСТРЕТИТЕ В РУДНИКАХ.

УРБСКИЕ РУДНИКИ.

Вы пока еще не готовы спуститься в рудники. Просто пройдите наземные постройки; Вы можете делать, что угодно, только не открывайте дверь. Ларкон, находящийся за ней, наверняка убьет Вас.



ВЕРХНИЙ ОПИНВУДСКИЙ ЛЕС.



Поднесите пустую фляжку к пчелиному улью, расположенному на позиции 1. Мед диких пчел является вторым ингредиентом для эликсира, который сможет исцелить Ричарда. Разбейте булавой или взломайте отмычками сундук на позиции 2 и достаньте арбалет "Валькирия", стреляющий огненными шарами. Разбейте или взломайте сундук в позиции 3 для того, чтобы получить нефритовое ожерелье. Взломайте сундук в позиции 4 и достаньте зеленый череп. Вернитесь к Урбским рудникам.

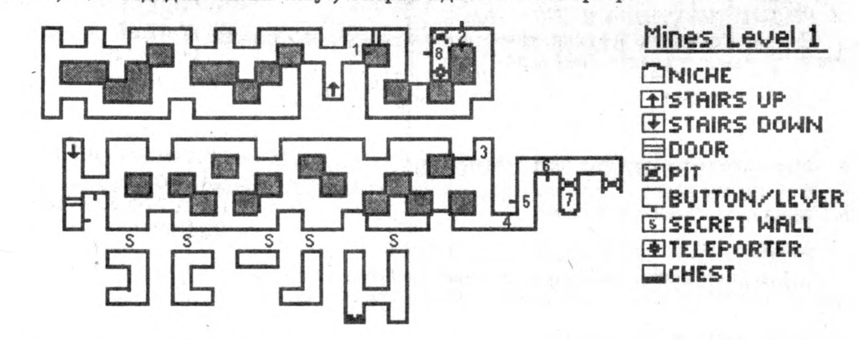
УРБСКИЕ РУДНИКИ: НАЗЕМНАЯ ЧАСТЬ.

Откройте дверь. Вам понадобится использовать Зеленый Череп для того, чтобы убить Ларкона. Вы должны будете применить тактику "ударь и беги", так как это единственный способ убить его. После того, как Вы убьете Ларкона, идите вниз по ступеням к позиции 2. Поговорите с клерком у позиции 3. Прежде чем уйти, возьмите кирку, лежащую слева. Возьмите большой деревянный молоток из ниши в позиции 4. Для того, чобы открыть дверь в позиции 5, Вам придется закрыть северную дверь, так как они не могут быть открыты одновременно. (Откройте северную дверь, пройдите, закройте северную дверь, откройте западную дверь). Взломайте сундук в позиции 6 и возьмите серебряный ключ. Идите вниз по лестнице к позиции 7.

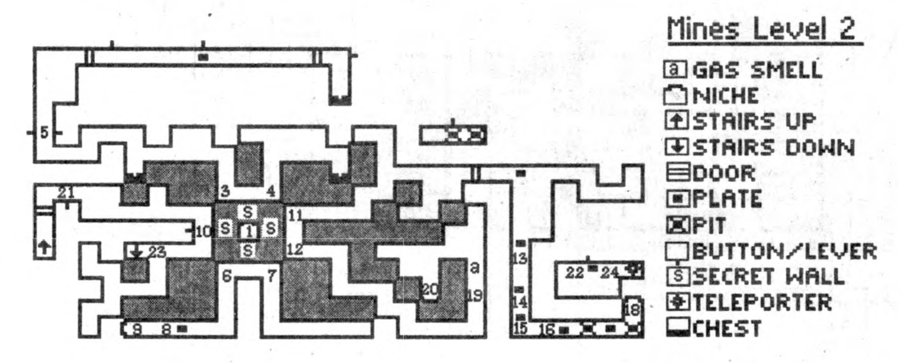
РУДНИКИ: 1-Й УРОВЕНЬ

Используйте серебряный ключ, который Вы нашли на предыдущем уровне, для того, чтобы открыть замок в позиции 1. В позиции 2 поверните северное колесо и нажмите кнопку в позиции 8 для того, чтобы появились телепортер и яма

(Если Вы повернете южное колесо и нажмете кнопку, Вы создадите телепортер, который вернет Вас на наземный уровень, в то время, как если Вы повернете оба колеса, Вы создадите лишь яму.) Сперва идите в телепортер.



РУДНИКИ: 2-Й УРОВЕНЬ.



Вы окажетесь в позиции 1. Если Вы нажмете кнопки в позициях 3 и 4, северные стены исчезнут. Когда Вы окажетесь у трех колес, поверните сперва левое, затем правое, и, в конце концов, то, которое находится в центре. Северная стена исчезнет. Нажмите кнопки у позиций 6 и 7 для того, чтобы южная стена исчезла. Положите что-нибудь на плиту 8 и возьмите ключ 4 (Mine Key 4) из ниши. Используйте этот ключ в позиции 10 для того, чтобы обе западные стены исчезли. Однако здесь Вы пока еще ничего не можете сделать. Нажмите на кнопку у позиции 11 для того, чтобы в восточной стене открылся проход. Идите сквозь дверь; она закроется за Вами. Положите что-нибудь на плиту 13. Наступите на нее и положите что-нибудь на плиту 14, бросьте что-нибудь на плиту 15. Положите что-нибудь на плиту 16. Поджарьтесь слегка и достаньте Жезл Огненных Шаров из ниши в позиции 18. Это откроет дверь. Вам придется еще немного поджариться на обратном пути. Нажмите на кнопку в позиции 12. Используйте Жезл Огненных шаров или произнесите аналогичное заклинание в позиции 19. Возьмите ключ 5 (Mine Key 5) из ниши в позиции 20. Откройте замок в позиции 21 этим ключом. Идите вверх по лестнице.

РУДНИКИ: СНОВА 1-Й УРОВЕНЬ

ВНИМАНИЕ: Это жуткое место.

Возьмите ключ 2 (Mine Key 2) из позиции 3. Пройдите сквозь секретную стену в позиции 4. (Она закроется за Вами. Для того, чтобы снова открыть ее, от-

кройте ключом 2 замок в позиции 5). Поверните колесо в позиции 6. Возьмите еще один ключ 2 из ниши в позиции 7. Спрыгните в яму.

РУДНИКИ: СНОВА 2-Й УРОВЕНЬ

Положите что-нибудь на плиту в позиции 22 и нажмите кнопку на северной стене. Войдите в телепортер в позиции 24.

УРБСКИЕ РУДНИКИ: СНОВА НАЗЕМНАЯ ЧАСТЬ.

Спуститесь по лестнице в позицию 7.

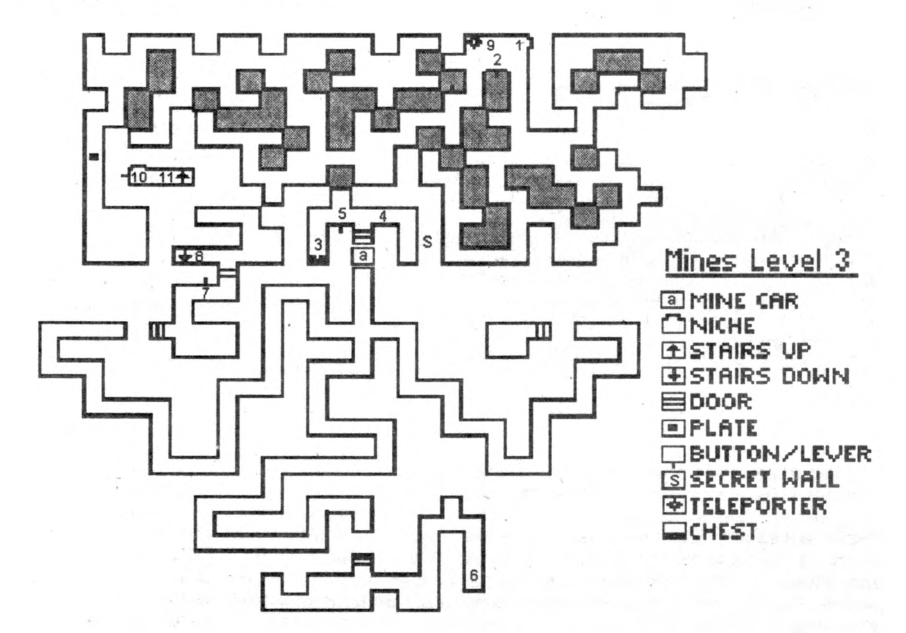
РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 1-Й УРОВЕНЬ

В позиции 2 поверните колеса в любую сторону и нажмите кнопку в позиции 8. Спрыгните в северную яму.

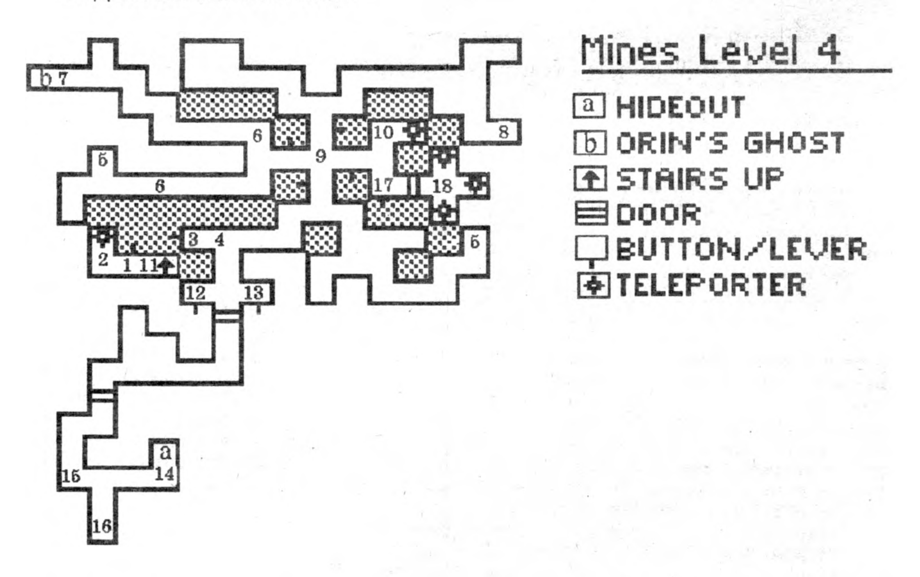
РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 2-Й УРОВЕНЬ

Спрыгните в яму, находящуюся на расстоянии двух шагов от Вас на востоке, или нажмите кнопку на северной стене (один шаг на восток).

РУДНИКИ: 3-Й УРОВЕНЬ



Возьмите серебряный ключ из ниши в позиции 1. Откройте им замок в позиции 2 для того, чтобы в стене открылся проход. Идите сквозь секретный проход в юго-западном углу и взломайте сундук в позиции 3. Возьмите из него золотую драгоценность. Откройте ею замок в позиции 4. В позиции 5 дерните за оба рычага и садитесь в вагонетку. Идите к позиции 6. По дороге Вам нужно будет нажать пару кнопок. Ударьте киркой по южной стене в позиции 6 и подберите несколько кусков угля. Идите к вагонетке. На этот раз опустите левый рычаг и поднимите правый. Снова забирайтесь в вагонетку. Взломайте замок в позиции 7, чтобы открыть дверь. Спуститесь по лестнице к позиции 8.



Нажмите на кнопку в позиции 1 для того, чтобы появился телепортер. Войдите в телепортер в позиции 2. Нажмите на кнопку на западной стене в позиции 3, чтобы обезвредить механизм, стреляющий огнеными шарами. Убейте хотя бы одно каменное чудовище где-то рядом с позицией 5 и возьмите кровавый камень. Это третий ингредиент для Вашего эликсира. В позиции 9 находится крутилка. Если Вы повернете все четыре колеса вокруг крутилки, то Вы отключите ее. Поработайте киркой для того, чтобы расчистить завалы рядом с позицией 6. В позиции 7 наведите мышку на кости и они оживут. После того, как они снова превратятся в безжизненную груду, возьмите ржавый ключ, который будет находиться справа от костей. Идите к позиции 8. Дважды обыщите кости. Записка Вам не нужна, но шестеренка пригодится. Войдите в телепортер в позиции 10. Поднимитесь по лестнице к позиции 11.

РУДНИКИ: СНОВА 3-Й УРОВЕНЬ

Войдите в телепортер в позиции 9.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ НАЗЕМНАЯ ЧАСТЬ

Взломайте замок в позиции 8 и откройте дверь. В позиции 9 находится машина. Поставьте шестеренку на колесо чуть-чуть левее и ниже шестеренки, которая уже есть там. Откройте решетку. Бросьте внутрь кусок угля. Закройте решетку. Дерните за верхний рычаг. Спуститесь вниз по лестнице к позиции 7.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 1-Й УРОВЕНЬ

Поверните северное колесо вверх. Нажмите на кнопку в позиции 8 и войдите в телепортер.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 2-Й УРОВЕНЬ

Спуститесь по лестнице в позицию 23. Воды там уже не будет, так как машина ее уже откачает к этому времени.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 3-Й УРОВЕНЬ

Нажмите кнопку на западной стене в позиции 10. Возьмите сияющий (shiney) ключ из ниши, которая появится в северной стене. Снова поднимитесь по лестнице у позиции 11.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 2-Й УРОВЕНЬ

Поднимитесь по лестнице к позиции 21.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 1-Й УРОВЕНЬ

Спрыгните в яму в позиции 7.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 2-Й УРОВЕНЬ

Войдите в телепортер в позиции 24.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ НАЗЕМНАЯ ЧАСТЬ

Спуститесь по лестнице в позицию 7.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 1-Й УРОВЕНЬ

Спрыгните в яму у позиции 8.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 2-Й УРОВЕНЬ

Спрыгните в яму на востоке.

РУДНИКИ: И ОПЯТЬ 3-Й УРОВЕНЬ

Опустите левый рычаг и поднимите правый рычаг в позиции 5. Сядьте в вагонетку. Спуститесь по лестнице у позиции 8.

РУДНИКИ: СНОВА 4-Й УРОВЕНЬ

Войдите в телепортер у позиции 2. Сияющим ключом откройте замок в позиции 12. Ржавым ключом откройте замок в позиции 13. Когда Вы откроете оба замка, дверь распахнется. Поговорите с Паулсоном в позиции 14. Он присоединится к Вам. Возьмите ключ Паулсона (пирамидку, которая появится у него в руках) прежде, чем Вы покинете это место. Вместе с Паулсоном выйдите к южной стене у позиции 15. Появится кнопка. Нажмите ее, чтобы южная стена открылась. Из снаряжения Паулсона, которое Вы найдете в позиции 16, обязательно возьмите ключ 4 (mine key 4) и, САМОЕ ГЛАВНОЕ, Ваэлианский куб. Ключом 4 откройте замок в позиции 17. Воспользуйтесь самым северным телепортером из трех в позиции 18, чтобы вернуться на верхний уровень.

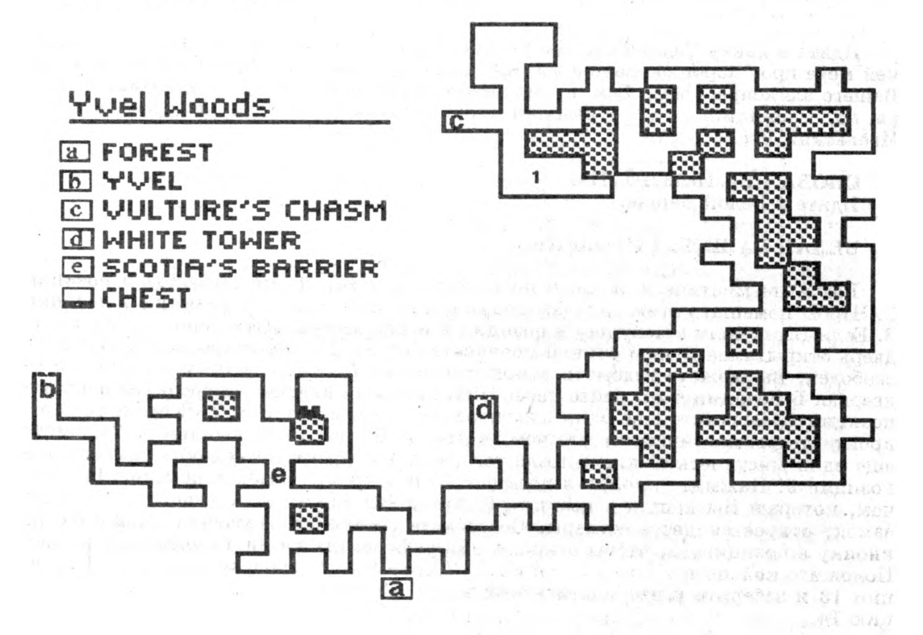
РУДНИКИ: НАЗЕМНАЯ ЧАСТЬ.

Поднимитесь по лестнице и идите в Верхний Опинвудский лес.

СНОВА ВЕРХНИЙ ОПИНВУДСКИЙ ЛЕС.

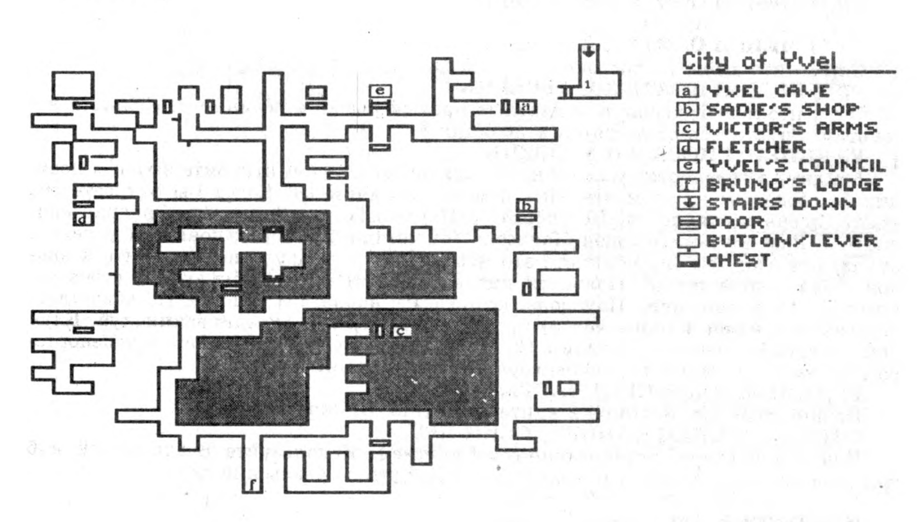
Идите к барьеру, установленному Скоттией. Используйте Ваэлианский куб три раза для того, чтобы уничтожить его. Войдите в Ивельский лес.

ИВЕЛЬСКИЙ ЛЕС.



Когда Вы уничтожите барьер Скоттии, Ваш Ваэлианский Куб исчезнет. Однако есть еще один барьер. Вы найдете другой куб, когда убьете одного из огромных орков где-то в позиции 1. Уничтожьте второй барьер Скоттии и войдите в Ивель.

ИВЕЛЬ.



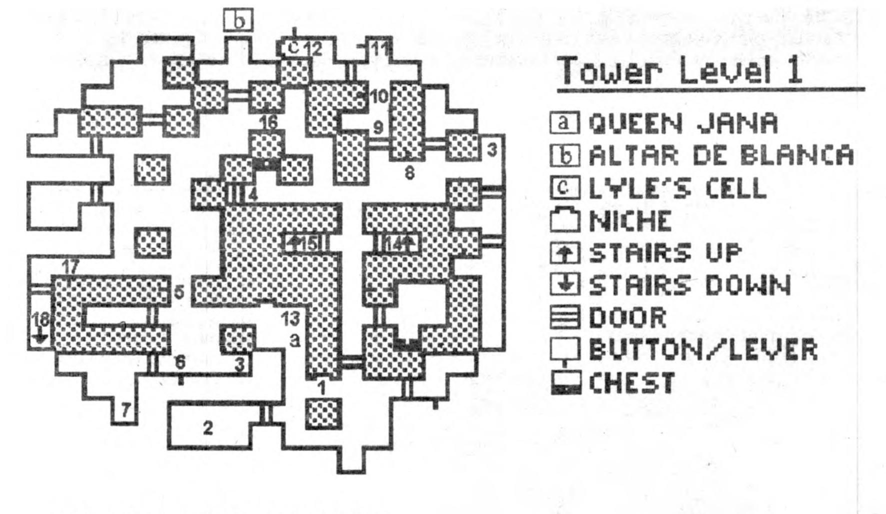
Идите в лавку Сади. Если Вы уже нашли ответы на загадки свитка (по крайней мере про "порошок Вашей матери"), она даст Вам последний ингредиент для Вашего эликсира - Мать Земли. Вы можете купить что-нибудь в магазине Виктора, но, в принципе, там нет ничего важного для Вас. Возвращайтесь в Ивельский Лес.

СНОВА ИВЕЛЬСКИЙ ЛЕС.

Идите к Белой Башне.

БЕЛАЯ БАШНЯ: 1 УРОВЕНЬ.

Возьмите мистический ключ после того, как Вы убьете амазонок в позиции 2. Чтобы помешать этим занудам добраться до Вас, закройте решетки в позиции 3. Если Вы попали в ловушку в позиции 4 и Вам некуда идти, знайте, что, когда дверь открыта, за Вашей спиной появляется стена. Просто закройте дверь и путь свободен. Вы можете взломать замок в позиции 5, но Вы ничего не найдете за дверью. В позиции 6 откройте дверь мистическим ключом, который Вы нашли в позиции 2. Возьмите еще один мистический ключ в позиции 7. В позиции 8 откройте дверь мистическим ключом, который Вы взяли в позиции 7. Возьмите еще один мистический ключ после того, как Вы убьете нескольких амазонок в позиции 9. Нажмите кнопку в позиции 10 и откройте замок в позиции 11 ключом, который Вы нашли в позиции 9. Когда Вы нажмете на кнопку и откроете замок, откроется дверь камеры. Освободите Лайля из заточения. Нажмите на кнопку в позиции 12, чтобы открыть нишу. Возьмите из ниши янтарное кольцо. Положите кольцо в нишу в позиции 1. Убейте Яну - королеву амазонок- в позиции 13 и заберите у нее мистический ключ. Поднимитесь по ступеням на позицию 14.



БЕЛАЯ БАШНЯ: 2 УРОВЕНЬ.

Возьмите мистический ключ в позиции 1. Идите вниз по лестнице.

Tower Level 2
NICHE
STAIRS UP
STAIRS DOWN
DOOR
PLATE
PIT
BUTTON/LEVER
S SECRET WALL

БЕЛАЯ БАШНЯ: СНОВА 1 УРОВЕНЬ.
Идите вверх по лестнице к позиции 15.

БЕЛАЯ БАШНЯ: СНОВА 2 УРОВЕНЬ.
С помощью мистического ключа, который Вы взяли в позиции 1, откройте дверь в позиции 2. Достаньте мистический ключ из ниши в позиции 3, увертываясь от огненных шаров. Взломайте замок в позиции 5, чтобы открыть дверь. Используйте мистический ключ, который Вы взяли на первом уровне в позиции 13 для того, чтобы открыть замок в позиции 6. Теперь пройдите по иллюзорным ямам в таком порядке:

	и	и	и	Р
	Р	Р	и	Р
	и	и	и	Р
В		Р	Р	
		Р		

В означает вход, Р - реальные ямы, а и - иллюзорные ямы. Когда Вы окажетесь в позиции 7, поднимите мистический ключ, лежащий на яме, и нажмите кнопку на стене. Обратно вернитесь тем же путем. Теперь Вы обнаружите, что одна яма исчезла. Яма перед позицией 8 является иллюзией. Нажмите на кнопку в позиции 8 для того, чтобы яма в позиции 9 исчезла. Впрочем, там, однако, ничего важного не находится.

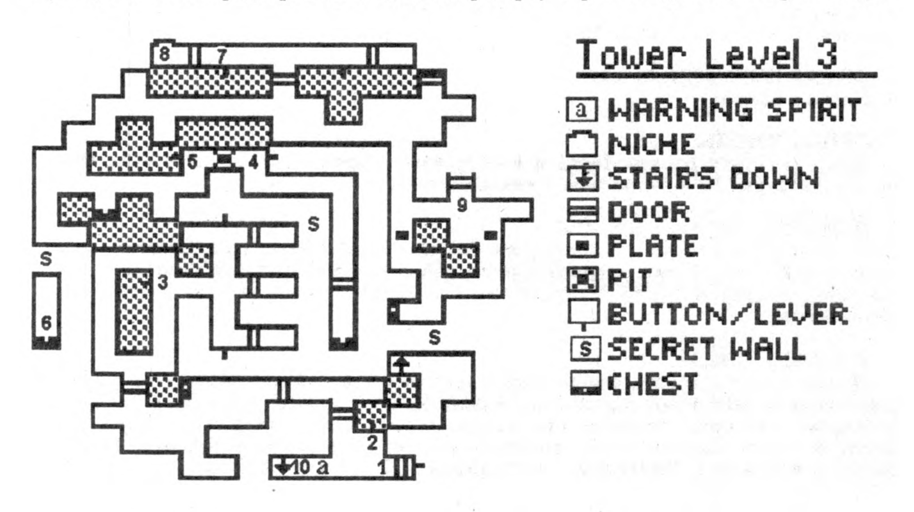
В позиции 10 закройте дверь за собой, нажмите на кнопку на западной стене, возьмите мистический ключ из ниши, откройте дверь и уходите. Ключом, который Вы нашли в позиции 3, откройте дверь в позиции 4. Поднимитесь по лестнице на позицию 11.

Если Вы упадете в яму на 3-м уровне, Вы окажетесь рядом с позицией 12. Вам придется убить минотавра (у него есть великолепный деревянный молоток "Гром") и забрать его рог. Вставьте рог в позиции 13, чтобы выбраться наружу.

БЕЛАЯ БАШНЯ: УРОВЕНЬ 3.

Откройте дверь в позиции 1. Нажмите на кнопку "ON THE FLOOR" (НА ПОЛУ) и возьмите мистический ключ из ниши. Откройте ключом, найденным в позиции 1, дверь в позиции 2. Нажмите на кнопку в позиции 3 для того, чтобы восточная стена исчезла.

Откройте самую северную из трех дверей, которые окажутся перед Вами, и пройдите сквозь секретную стену. Нажмите кнопку в позиции 4 и бросьте что-нибудь через яму в кнопку в позиции 5. Это закроет яму (если Вы упадете в нее, Вы окажетесь на позиции 12 на 2-м уровне). Сквозь секретную стену идите к позиции 6. Взломайте сундук в позиции 6 и возьмите мистический ключ. Идите к позиции 7 и откройте дверь ключом, найденным в позиции 7 на 2-м уровне. Возьмите ключ из слоновой кости из ниши в позиции 8. Идите вниз по лестнице к позиции 10. Дверь с надписью "У Вас нет веры" откроется перед Вами в том случае, если Вы предварительно добыли реторту веры. Тогда Вам откроется дос-



туп к одному из двух сундуков с посредственными сокровищами.

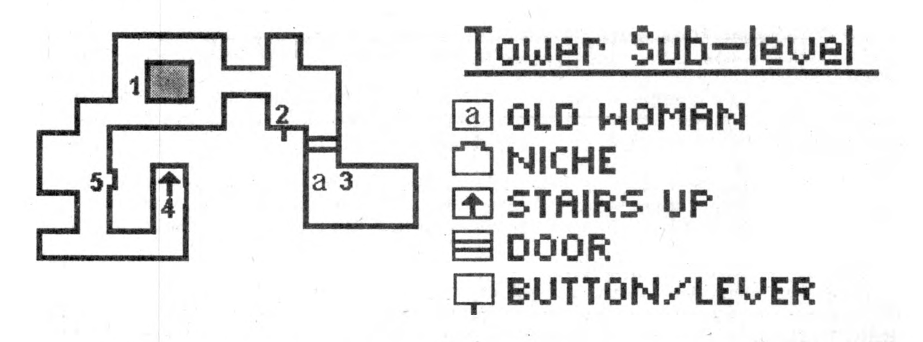
БЕЛАЯ БАШНЯ: И ОПЯТЬ 2-Й УРОВЕНЬ.

Спуститесь по ступенькам на позицию 14.

БЕЛАЯ БАШНЯ: И ОПЯТЬ 1-Й УРОВЕНЬ.

Откройте дверь в позиции 16 мистическим ключом, найденным Вами в позиции 10 на 2-м уровне. Идите к позиции 17 и откройте дверь ключом из слоновой кости (3 уровень 8 позиция). Спуститесь по лестнице к позиции 18.

БАШНЯ: ПОДУРОВЕНЬ.



В позиции 1 Вы встретитесь с простой головоломкой. Просто положите по одному предмету в каждую из четырех ниш. (Позднее Вы сможете получить эти предметы обратно в нише в позиции 5.) Это отключит телепортер. Откройте дверь в позиции 2 мистическим ключом, найденным на 3-м уровне в позиции 6. Поговорите со старушкой и пройдите защиту копии. Возьмите у нее реторту веры. Поднимитесь по лестнице на позицию 4.

БЕЛАЯ БАШНЯ: И ОПЯТЬ 1-Й УРОВЕНЬ.

Идите к Алтарю де Бланка. Повесьте ему на шею реторту веры. Положите 4 ингредиента для эликсира внутрь головы - болотную жижу, мед диких пчел, мать земли и кровавый камень. Возьмите голову себе. Покиньте белую башню.

СНОВА ИВЕЛЬСКИЙ ЛЕС.

Идите в Ивель.

СНОВА ИВЕЛЬ.

Идите к совету города Ивель и поговорите с Героном. Он скажет Вам, чтобы Вы нашли Зарю. Возвращайтесь в ивельский лес.

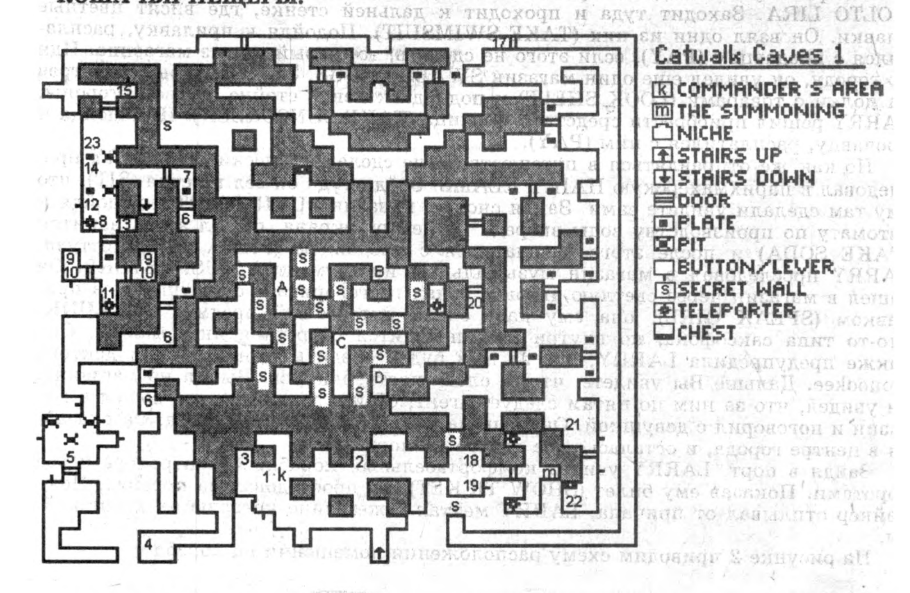
И ОПЯТЬ ИВЕЛЬСКИЙ ЛЕС.

Возвращайтесь в Опинвудский лес. По дороге Вы повстречаете Зарю и она попросит, чтобы Вы отдали ее ключ обратно. Не соглашайтесь - это Скоттия в обличьи Зари. Убейте ящерицу Скоттии (сама Скоттия улетит от Вас) и возвращайтесь в Ивель.

И ОПЯТЬ ИВЕЛЬ.

Идите к совету города Ивель. Герон поставит Вас в известность, что на город напали враги. Вам придется драться с рыцарями и орками, пока Вы не получите сообщение, что орки отступят при звуках рога. Идите в сторожку Бруно и покиньте ее через заднюю дверь, которая будет открыта. Убейте орков и нажмите кнопку в позиции 1. Спуститесь по лестнице в Кошачьи Пещеры.

КОШАЧЬИ ПЕЩЕРЫ.



ВНИМАНИЕ: Для того, чтобы убить солнечных зайчиков, нужно произнести заклинание "ИСКРА".

Идите в позицию 1 и убейте командующего Фендорна. Возьмите ключ Герона, статуэтку и темную латную рукавицу. Поставьте статуэтку на подставку в позиции 2. Приложите рукавицу к отпечатку ладони на западной стене в позиции 3. Затем приложите рукавицу к отпечатку ладони на западной стене в позиции 4.

Когда Вы войдете в комнату в позиции 5, нажмите кнопку для того, чтобы яма исчезла. Идите на то место, где была яма, и нажмите кнопку. Повторяйте это до тех пор, пока Вы не нажмете на все кнопки и путь перед Вами не станет свободным. В позиции 6 наступите на плиту, чтобы открыть дверь перед Вами. В позиции 7 приложите рукавицу к отпечатку ладони, чтобы открыть западную дверь. Войдите в телепортер в позиции 8. Положите три предмета на пластину 9. Нажмите кнопку в позиции 10 для того, чтобы открыть дверь. Войдите в телепортер в позиции 11. Нажмите кнопку в позиции 12. Войдите в телепортер в позиции 13. Положите три предмета на пластину 9. Нажмите кнопку в позиции 10, чтобы открыть дверь. Войдите в телепортер в позиции 11.

Положите 3 предмета на пластину 14. Хотя у Вас может создаться впечатление, что с пластиной ничего не случилось, это не так. Войдите в телепортер в позиции 23. Щелкните переключателем для того, чтобы открыть дверь, мешающую Вам вернуться назад.

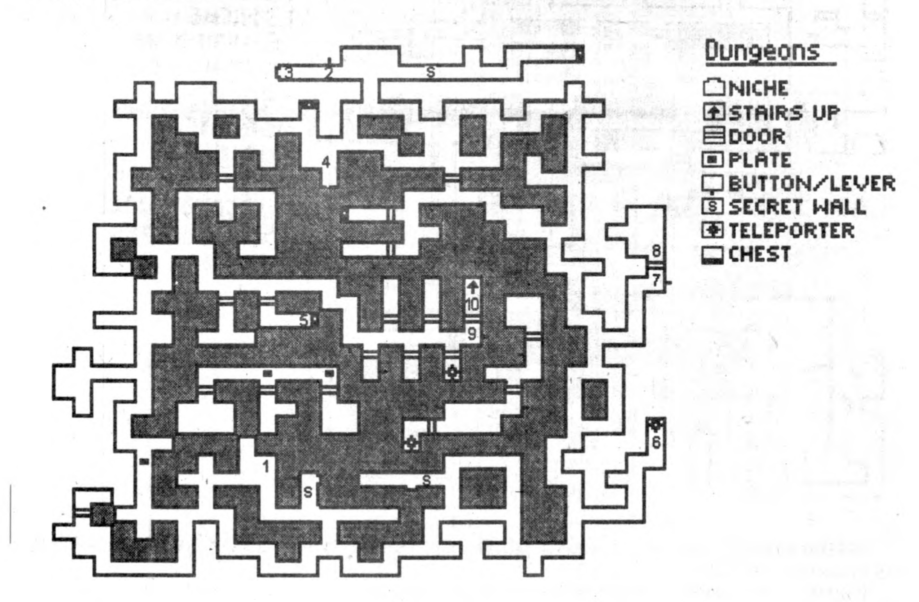
Взломайте сундук в позиции 16 и достаньте желтый ключ. Приложите Темную Рукавицу к отпечатку ладони в позиции 17 для того, чтобы открыть дверь. Пройдите по этому проходу до конца. Используйте желтый ключ в позиции 18. Вернитесь к позиции 4, на этот раз приложив Темную Рукавицу к отпечатку ладони на северной стене. Пройдите лабиринт из секретных стен в следующей последовательности: A B C D.

В позиции 20 откройте дверь перед Вами с помощью Темной Латной Рукавицы. В комнате 21 убейте несколько враждебных рыцарей и найдите синий ключ. Откройте им сундук в позиции 22 и достаньте маленький ключ.

Чтобы вернуться назад, пройдите сквозь секретную стену и откройте замок в позиции 19 маленьким ключом. Теперь дверь откроется. Войдите внутрь. Вам прикажут уничтожить одну из рас. Неважно, какую Вы выберете, это значения

не имеет, однако, Кнолов легче убить, поэтому Вам рекомендуется выбрать северный телепортер.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ.



Возьмите медный ключ в позиции 1. В позиции 2 нажмите кнопку для того, чтобы стена исчезла, и возьмите ключ Натаниэля из ниши в позиции 3. Возьмите золотой ключ в позиции 4. Взломайте сундук в позиции 5, чтобы забрать бриллиант, с помощью которого Вы сможете освободить Зарю.

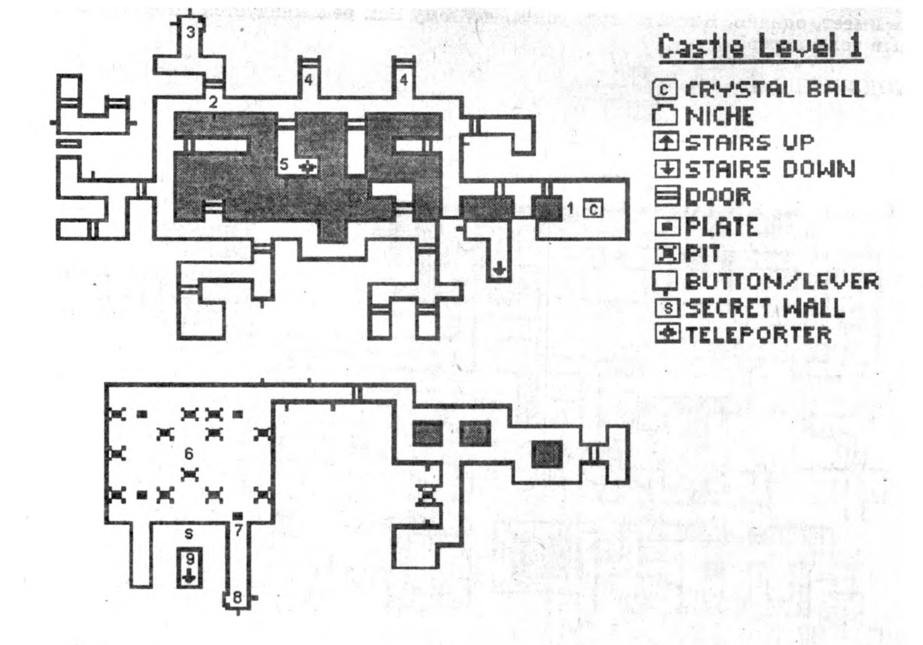
Если Вы захотите вернуться в Кошачьи пещеры, Вам нужно будет воспользоваться телепортером в позиции 6. В позиции 7 откройте дверь с помощью медного ключа. Если Вы убили всех врагов в подземелье, то в позиции (?) Вы получите в награду ценные предметы и приобретете новые способности. Однако более быстрый путь - просто убить трех существ. Это несложно и позволит Вам сэкономить массу времени.

После того, как Вы разделаетесь с ними, обязательно найдите ключ Кноулов и Ваэлианский Куб. Откройте дверь в позиции 9 ключом Кноулов и поднимитесь к позиции 10.

ЗАМОК ХИММЕРИЯ: 1-Й УРОВЕНЬ.

ВНИМАНИЕ: Вы можете открыть ворота (в позиции 4) выстрелом из лука. Это даст Вам очень хорошее оружие.

В позиции 1 освободите Зарю из кристального шара с помощью кристалла. Впрочем, в этом нет необходимости. Когда Вы наступите на пол в позиции 2, Вам отрежут путь с обеих сторон. Дерните за язык в южной стене, чтобы открыть дверь. В позиции 3 нажмите северную кнопку, чтобы открыть нишу и взять фигурку кобры оттуда. Спрыгните в яму.



СНОВА ПОДЗЕМЕЛЬЯ.
Поднимитесь по ступеням на позицию 10.

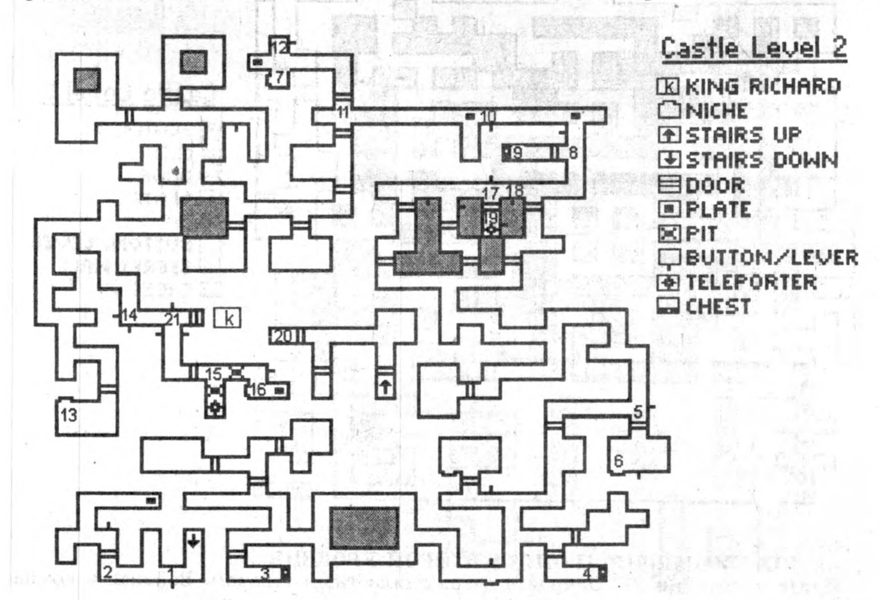
ЗАМОК ХИММЕРИЯ: СНОВА 1-Й УРОВЕНЬ.
Нажмите кнопку в позиции 5 для того, чтобы появился телепортер. Шагните в него. Пройдите к комнате 6. Не впадайте в панику, когда Ваш волшебный атлас пропадет. Это лишь временное явление.

В этой комнате полно крутилок и ям, двигайтесь осторожно. Найдите в углах 4 пластины и положите на них какие-нибудь предметы. Затем идите к позиции 7. Нажмите кнопку для того, чтобы южная стена исчезла. В позиции 8 нажмите обе кнопки для того, чтобы появилась ниша, возьмите оттуда фигурку Дракона и идите сквозь секретную стену в середине южной стены комнаты 6. Поднимитесь по ступеням на позицию 9.

ЗАМОК ХИММЕРИЯ: 2-Й УРОВЕНЬ.
Дерните за язык в позиции 1, чтобы открыть дверь в позиции 2. В позиции 3 взломайте сундук и возьмите там посох "Густавус" и кинжал "Рипоз". В позиции 4 вы найдете сундук с брейсерами и двумя топорами. Взломайте замок в позиции 5, чтобы открыть дверь и возьмите статуэтку единорога из ниши 6.

Дерните за язык в позиции 10, чтобы открыть проход в стене. В позиции 11 двери устроены очень хитро: нажатие кнопки рядом с северной дверью открывает южную дверь и наоборот. Нажмите кнопку в позиции 12 для того, чтобы в позиции 7 появилась ниша. Возьмите ключ в виде гадюки из ниши в позиции 7. Откройте им дверь в позиции 8. В сундуке 9 лежит вествудская палка. В позиции 13 возьмите из ниши ключ "нойр". В позиции 14 есть 2 кнопки. Нажатие южной кнопки сбросит Вас в подземелье, в то время как восточная кнопка откроет проход в стене рядом с Вами. В позиции 15 выстрелите из лука или бросьте что-нибудь через яму на восток. Тогда в южном коридоре появится телепортер. Бросьте что-нибудь в телепортер, и яма исчезнет. Пройдите через телепор-

тер. Возьмите гнилостный ключ из ниши в позиции 16. Спрыгните в яму справа



от ниши.

ЗАМОК ХИММЕРИЯ: И ОПЯТЬ 1-Й УРОВЕНЬ

Войдите в телепортер в позиции 5 и поднимитесь по лестнице в позицию 9.

ЗАМОК ХИММЕРИЯ: СНОВА 2-Й УРОВЕНЬ

Пройдите к позиции 17. Вставьте в замочную скважину ключ "нойр" и дерните за язык в позиции 18. Затем зайдите в дверь, которую Вы только что открыли, и нажмите кнопку на южной стене в позиции 19. Вы будете телепортированы в позицию 20. Поднимитесь по лестнице.

ЗАМОК ХИММЕРИЯ: 3-Й УРОВЕНЬ

В позиции 1 взломайте сундук и достаньте алебарду "Вечность" и доспехи "Бастион". Пройдите к двери, находящейся в юго-западной части этого уровня. Откройте ее и поместите предметы в следующих позициях:

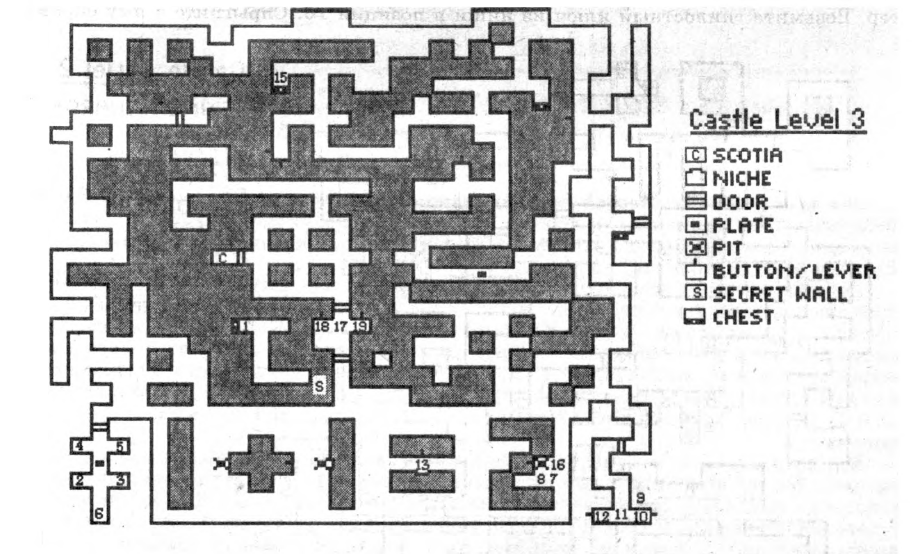
5 - доспехи (любые)
4 - оружие (любое)
3 - лекарство (какое-нибудь растение, не напиток)
2 - драгоценность (перстень или ожерелье)

Теперь достаньте тусклый ключ из ниши 6. Пройдите к позиции 7. Нажмите кнопку на западной стене в позиции 7, чтобы стена исчезла. Нажмите на кнопку в позиции 8. Тогда стена исчезнет в позиции 9. Идите к позиции 9, а затем сделайте шаг по направлению к позиции 11, затем - к позиции 10, нажмите кнопку на восточной стене в позиции 10. Снова пройдите к позиции 11.

Достаньте человеческую фигурку из ниши. Положите что-нибудь в нишу.

Идите к позиции 12, нажмите на кнопку на западной стене в позиции 12. Выходите оттуда. Идите в позицию 13, нажмите кнопку на северной стене и достаньте золотой ключ из ниши в южной стене.

Теперь идите к позиции 15, откройте сундук тусклым ключом и достаньте оттуда серебряный ключ. Идите к позиции 16 и прыгните в яму.



ЗАМОК ХИММЕРИЯ: И ОПЯТЬ ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Идите к позиции 21. Откройте дверь гнилостным ключом. Войдите в комнату. Теперь
расположите фигурки в следующем порядке:

Задняя часть комнаты

Единорог	Дракон
Кобра	Человек

Передняя часть комнаты

Теперь поместите ключи (желтые пирамидки) в следующем порядке:

Задняя часть склепа

ключ Зари	ключ Герона
ключ Натаниэля	ключ Паулсона

Передняя часть склепа

С помощью эликсира вылечите короля и дайте ему оружие. Взамен он Вам даст кристалл правды. Выйдите из комнаты. Поместите кристалл правды среди других своих вещей. Возьмите с помощью мышки рубин правды и нажмите им на кристалл правды. Рубин и кристалл сольются, и у Вас образуется кристалл Абсолютной Правды. Пройдите в телепортер 19 и поднимитесь по лестнице.

ЗАМОК ХИММЕРИЯ: И ОПЯТЬ ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Идите к позиции 18 и откройте замок серебряным ключом. Идите к позиции 19 и откройте замок золотым ключом. Нажмите на кнопку на двери в позиции 17. Войдите и идите на запад. Идите к двери на западе. Откройте ее и зайдите внутрь. Скоттия нападет на Вас. Когда она начнет превращаться, используйте против нее кристалл Абсолютной правды. Тогда она утратит дар к трансформации и Вы сможете убить ее.

LEISURE SUIT LARRY
(In land of the lounge lizards)

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1991.
Монитор - VGA. Размер - 3.3 Mb.

Эта игра является первой частью серии игр о бесстрашном, обаятельном и любвеобильном маленьком человечке, которого все зовут просто LARRY. Эта игра предназначена для тех, кто уже достиг совершеннолетия, как и дальнейшие выпуски этой игры. Итак, начнем!

Хорошим летним вечером, когда часы LARRY показывают 10.00, он остается один на пустынной улице, и Вы должны многое сделать для того, чтобы он не грустил в одиночестве. Вам необходимо научить LARRY выполнять множество элементарных и специфических человеческих функций. У него есть хорошее освежающее средство BREATH SPRAY, которое можно использовать неоднократно, и возможность использовать другие предметы только один раз. И Вы поняли, что LARRY остался одиноким на улице ночью. Вы должны помочь ему сгладить это одиночество.

Мы предлагаем Вам один из способов прохождения игры, но Вы можете выполнять эти же функции в другой последовательности, находить и использовать некоторые предметы, о которых здесь не будет рассказано, если Вы любопытны и будете все пробовать и рассматривать, разговаривать со всеми. В этой игре есть много запутанных моментов, и не расстраиваетесь, если Вы не набрали максимальное количество очков - 222. Самое главное, Вам необходимо вместе с LARRY совершить все необходимые действия со всеми девушками, которых Вы встретите в этой игре. Но самое главное - не забывайте сохранять игру функцией SAVE.

Некоторые советы.

В этой игре от Вас требуется, чтобы LARRY выполнял необходимое количество человеческих функций. С этой целью мы Вам покажем, какие предметы Вы должны брать и где их использовать. А также, какие действия должен совершить любвеобильный LARRY со всеми девушками, встречающимися на его пути.

LARRY перемещается с помощью курсорных клавиш. Команды набираются с помощью клавиатуры в нижней части экрана. Нажав на клавишу ESC, Вы войдете в основное меню, перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш:

SIERRA - заставки разработчиков игры.

ABOUT LARRY	- когда была создана игра.
HELP (F1)	- помощь.
CULCULATOR	- посмотрите и увидите.
PUZZLE	- оригинальная заставка.

FILE - работа с файлами.

SAVE (F5)	- сохранить игру в одном из 12 файлов.
RESTORE (F7)	- восстановить игру из одного файла.
RESTART (F9)	- рестарт игры.
QUIT (ALT+Z)	- выход из игры.

ACTION - действия.

INVENTORE (TAB)	- просморт Вашего кармана.
SEE OBJECT	- просмотр объекта в отдельности.
BODILE FUNCTION	- функции.

SPECIAL - специальные функции.

SOUND ON/OFF (F2)	- включить/выключить звук.
JOYSTICK (CTRL+J)	- управление джойстиком.
CLOCK ON/OFF	- включить/выключить часы на экране.
BOSS KEY	- идет начальник, после нажатия только RESTORE или RESTART.
PAUSE GAME	- пауза в игре

SPEED - изменение скорости

NORMAL	- нормальная.
SLOW	- медленная.
FAST	- быстрая.
FASTEST	- очень быстрая.
CHANGE (F10)	- перебор функкий изменения скорости.

F3 - повторение последней набранной команды.

В Inventory (карман) Вы можете держать все, что Вы находите и подбираете, меняете или покупаете во время игры. Но есть некоторые моменты, когда в Ваш карман может залезть кто-то еще, но об этом немного позже. Проектировщики игры предусмотрели такие места, где Вы можете погибнуть: не выходите на дорогу, так как Вас может задавить машина, а также не выходите за пределы улиц на - Вас может напасть бандит и придется игру начинать сначала, конечно, если Вы не сохранились. В этом городе три улицы: на первой находится LEFTYS BAR, на второй SHOP и DISCO и на третьей CASINO и CHAPEL. Никогда не берите с собой вино в машину, а то не доедете к пункту назначения. И остерегайтесь маленькой черной собачки, которая периодически выходит на улицу, когда Вы долго стоите на одном месте, и делает на Вас свои дела. Но уж если она это сделала, то Вы должны использовать освежитель USE SPRAY. И этот освежитель используйте в других случаях, когда Вам будут делать замечания о неприятном воздухе вокруг Вас.

После того, как игра загрузится, Вам зададут вопрос о Вашем возрасте и, если Вам нет 18 лет, то играть в нее Вам нельзя. А если Вам больше 18, то Вы должны ответить на ряд вопросов. После каждого вопроса Вам будут даны 4 варианта ответов и Вы должны выбрать правильный, после 2 неверных ответов игра закончится, и не начавшись. Ниже мы Вам покажем несколько таких вопросов и правильные ответы на них, но есть и другие, с которыми Вы разберетесь сами.

Вопрос	Номер	Ответ
Tiptoe Through the Tulips" was recorde by	c	Tiny Tim
A hard disk is	a	better than a floppy
Where's the..."	c	beef?!
A nehru jacket is	b	out of date
Bourbon Street is in	d	New Orleans, Louisi
Calvin Klein is	c	a clothing designer
Captain Kangaroo's sidekick was	d	Mr. Greenjeans
Charlie McArthy and	d	Edgar Bergen
Does a pair of queens beat 3 deuces?	a	Yes, in Blackjack
Herb Alpert and the ____ Brass?	a	Tijuana
How many molecules are there in a glas of water?	d	as many as there ar
I find computer games with adult content	b	acceptable
If a physician were on an island with B Derek, he woul	d	thank God
If Bo Derek were here, I'd ask her to	d	stop playing comput
It's not nice to fool	b	mother nature
James Earl Jones was the voice of	c	Darth Vader in "Sta wars"
Joe Dimaggio played	b	Baseball
Lee Harvey killed	c	John F. Kennedy
Marlon Brando is	b	an actor
Mohammed Ali is	c	a professional boxe
Peter Piper picked pickled	c	peppers

Sergent Pepper was	c	the leader of the l
Tom Hayden is	d	all of the above
The East Coast is	a	home of the Mets
The largest state is	b	Alaska
The last name of Annette (on the Micke Mouse Club) was	c	Funicello
The most effective form of birth contro is	a	abstinence
The most likely place to find virgins is	c	St. Mary's Girl's S
The most populous city in the US is	c	New York
The tackiest seventies fashion was	d	bisexuality
The result of Watergate was	c	Richard Nixon quit
The world is	b	spherical
Utah is full of	d	none of the above
When playing Monopoly you	b	must own 4 houses b
Which is non-alcoholic	c	Perrier
Which is not a car?	d	Toshiba
Which is not a cheese?	d	Reisling
Which is not a city in Mexico?	c	San Diego
Which is not an American armed force?	d	the national league
Which is not in Hawaii?	c	Fiji
Who has not been US attourney general?	b	Sam Shepard
Who is buried in Grants tomb?	d	Mrs. Grant
Who was not a famous musician?	d	Tom Garvey
Who was not a politician?	c	W.C. Fields
Who was not an astronaut?	a	John Milton
Who was the leader of Nazi Germany?	d	Adolf Hitler
Who wrote "To be or not to be"?	a	Will. Shakespeare
VSR stands for	d	Video Casette Recorder

Но не расстраивайтесь, если у Вас не будет получаться стартовать игру. Вы можете, нажав одновременно ALT и X во время загрузки игры, и обойти все эти вопросы.

Для управления LARRY будут использоватся следующие команды:

OPEN DOOR
STAND
GIVE WHISKEY
KNOCK DOOR
GET RING
LOOK GIRL
OPEN WINDOW
GET HAMMER
TALK
TAKE MAGAZINE
LOOK AT SHELF
LOOK PHONE
CHANGE BET
GET CARD
GIVE ROSE
GIVE RING
CHAPEL
PRESS FOUR
UNDRESS
GET ROPE

SIT
USE SPRAY
LOOK SIGN
GET ROSE
USE CONTROL
TALK GIRL
CLIMB OUT
GO
STORE
READ MAGAZINE
ASK CLERK ABOUT CONDOM
DIAL PHONE
PLAY SLOTS
DISCO
ASK HER TO DANCE
GIVE MONEY
TALK MEN
TURN ON RADIO
USE KNIFE
BAR

WHISKEY PLEASE
TALK DRUNK
LOOK SINK
LOOK
KEN SENT ME
GET BOX
LOOK GARBAGE
TAXI
PAY
GET WINE
GIVE WINE
CASINO
LOOK ASHTRAY
SHOW PASS
GIVE CANDY
GIVE PILLS TO GIRL
MARRY FAWN
PRESS ONE
ANSWER PHONE
USE CONDOM

GET PILLS	USE HAMMER	UNTIE ROPE
TIE ROPE TO RAIL	PRESS EIGHT	PRESS BUTTON
GET DOLL	TIE ROPE TO ME	USE DOLL
GIVE APPLE	BLOW UP DOLL	GO TO FIRE ESCAPE
REMOVE CONDOM	YES	

В игре Вы будете находить и использовать следующие предметы: WALLET-кошелек; ROCKET LINT - сетку; BREATH SPRAY - освежитель; WRIST WATCH - часы; ROSE - розу; REMOTE CONTROL - дистанционное управление; DIAMOND RING - кольцо; BOX OF CANDY - коробка конфет; HAMMER - молоток; BOTTLE OF WINE - бутылка вина; APPLE - яблоко; PROPHYLACTIC - презерватив; ROCKET KNIFE - нож; ROPE - веревка; "JUGS" MAGAZINE - журнал; DISCO PASS - пропуск в дискотеку; BOTTLE OF PILLS - бутылочка таблеток; GLASS OF WHISKEY - рюмка виски.

В самом начале игры, кроме освежителя, у Вас также в кошельке находятся (WALLET) $94, а также некоторые деловые бумаги, в которых нет никакой необходимости, Вы также получили часы (WRIST WATCH).

Итак, мы начинаем. LARRY стоит на площади перед баром, открывайте дверь (OPEN DOOR) и входите внутрь.

Внутри сидит несколько завсегдатаев, которые ведут разговор о своих проблемах и не хотят разговаривать с LARRY. Он садится на один единственный пустующий стул (SIT). LARRY может заказать то, что и Вы предпочитаете: пиво или вино, но лучше всего, чтобы он заказал виски (WHISKEY PLEASE), но не пьет его, так как может где-то рядом находиться человек, который очень хочет выпить виски. Он может встать (SNAND) и идти в комнату, которая находится слева вверху экрана. В этой комнате справа на столе будет лежать роза, LARRY должен взять ее (GET ROSE), она ему еще пригодится. Слева будет сидеть мужчина, котому очень хочется выпить, но нет денег, чтобы купить хотя бы стаканчик пива. Он поговорит с ним (TALK DRUNK) и по доброте своей угостит его виски (GIVE WHISKEY). За это он подарит ему дистанционное управление к телевизору (REMOTE CONTROL). LARRY сохранил его. После этого он может сходить в туалет, дверь которого находится справа. Открывает дверь (OPEN DOOR) и входит внутрь. LARRY можете сходить в туалет, но нет необходимости смывать за собой воду, так как сток все равно забит и, если Вы не сохранили игру, то бесстрашный маленький человечек утонет и Вам придется начинать все сначала. Лучше пусть он посмотрит на стены (LOOK SIGN) и увидит много интересного: из всего прочитанного LARRY может заинтересовать только пароль (KEN SENT ME), для прохода в закрытую комнату. Также он может посмотреть в умывальник (LOOK SINK) и увидеть, что там лежит кольцо, LARRY берет его (GET RING). Теперь он может выходить отсюда и идти к закрытой двери, которая находится справа от бара.

LARRY пробует постучаться в эту дверь (KNOCK DOOR), и у него спрашивают пароль, ему необходимо сказать пароль, который он увидел на стене в туалете. Дверь откроется и LARRY зайдет внутрь. Ему необходимо попасть в комнату, которая расположена наверху, но сутенер не пускает его. Но LARRY увидел телевизор, который нельзя включить рукой, и ему в голову пришла хорошая идея - включить телевизор с помощью дистанционного управления (USE REMOTE CONTROL), и у него это получилось. Он выбрал необходимую программу и вышел из комнаты. Но далеко не ушел, а вновь стучится в нее, но не забывает сказать пароль. И LARRY видит, что охранник увлеченно смотрит телевизор, теперь он может подняться наверх.

В комнате на кровати лежит и скучает девушка. "Но лучше к ней без профилактических средств не подходить," - подумал LARRY. Он только посмотрел на нее (LOOK GIRL) и захотел поговорить (TALK GIRL), но она не хочет с ним разговаривать. После этого, осмотрев комнату (LOOK), он увидел на столе коробку с конфетами и, решив ее взять (GET BOX), подходит к окну. Открыв его (OPEN WINDOW), он вылез из окна (CLIMB OUT). Полюбовавшись видом с балкона, LARRY видит на соседнем окне маленький предмет, но в данный момент взять его никак не может. Он идет влево и спускается по пожарной лестнице. Но какая незадача: LARRY попал в ящик с мусором. Но он бесстрашный человек и, исследуя мусор (LOOK GARBAGE), увидел там множество разнообразных предметов, но выбрал только молоток (GET HAMMER). Теперь LARRY должен выби-

раться из ящика (GO), следовать к входу в бар и вызвать такси (TAXI). Такси подъезжает только в центр экрана, он открывает дверцу (OPEN DOOR) и садится в него. Поговорив с шофером (TALK), LARRY узнает, как его зовут и что на каких улицах находится, а также прислушается к советам водителя. Он назвал конечный пунт назначения поездки, в настоящий момент LARRY должен ехать в магазин (SHOP). После окончания поездки он должен расплатиться (PAY) (если этого не сделать, игра для Вас закончится) и может выходить из такси (GO).

LARRY заходит в магазин и первое, что ему бросается в глаза, - это стойка с журналами, которая расположена впереди слева, он подходит к ней и берет один из журналов (TAKE A MAGAZINE), решив его почитать (READ A MAGAZINE). Он увидел, что этот журнал является хорошо замаскированными сведениями об интимной жизни. LARRY положил его в карман и пошел к витрине на противоположной стороне магазина. Рассматривает ее (LOOK AT THE SHELF) и видит, что на ней стоит много бутылок с различным вином. LARRY решил взять одну из них (GET WINE).

Теперь LARRY решил обратиться к клерку, который стоит за стойкой и говорит одними загадками, относительно одного предмета, который может пригодиться в комнате в баре как защита от различных болезней (ASK CLERK ABOUT CONDOM). Клерк все понял и предлагает LARRY эту вещь с различными характеристиками, которые мы Вам приводим (SMOOTH или LIBBED, COLORED или PLAIN, LUBRICATED или ROUGH CUT, STRIPED или PLAID, PEPPERMINT или SPEARMINT), и он должен выбрать один из них. Теперь он может выходить из магазина на улицу. Там LARRY встретит старого моряка, который хочет с Вами поменяться чем-нибудь. Сначала он спросит его, на что он хочет поменяться (GIVE CHANGE TO BUM), через некорое время он согласится поменяться на вино, сделайте это (GIVE WINE) за это моряк даст Вам ножик (KNIFE), берегите его.

LARRY увидел телефон и решил посмотреть, что на нем написано (LOOK PHONE) и увидел номер 5556969 и решил позвонить по нему (DIAL PHONE). Набрав номер, LARRY ответил на ряд вопросов и получил по телефону приз.

Теперь он увидел, что находится на улице рядом с магазином. Пройдя вправо на следующий экран, LARRY увидел вход в дискотеку и решил зайти, но строгий охранник не пропустил его без пропуска. Потерпев неудачу, он поехал в казино. Вызвал такси. Он вышел перед входом в казино. Недалеко может ходить мужчина в цилиндре. Увидев его, LARRY подошел к нему, и он предложил всего за один доллар купить у него яблоко. LARRY - добрый, он решил выручить незадачливого человека и купить у него это яблоко. Положив плод в карман, он продолжил свой путь в казино.

Зайдя внутрь, он решил немного заработать в игре в BLACKJACK с девушкой за левым столом или в игровые автоматы за свободным местом справа. LARRY решил начать с BLACKJACK и сел (SIT) за свободный стул.

Сначала ему рассказали об управлении игрой и правилах.

Клавиша F4 - начало раздачи:

F6 - взять еще одну карту:

F8 - прекратить брать карты.

В этой игре необходимо набрать 21 очко, выигрывает тот, у кого больше очков. Набрав команду (CHANGE BET), можно увеличить ставку от 2 долларов до 20. Ставка должна быть кратна 2. Если у девушки будет 17 очков, она остановится. Если возьмете 6 карт и не будет перебора, то выиграете. Если у нее первой картой будет туз, она спросит, будете ли ставить еще на то, что у нее будет BLACKJACK, или нет. Необходимо ответить YES или NO. Угадав, Вы получите больше денег. Один совет: садясь играть, запишитесь в один из файлов и, выиграв, тут же снова запишитесь, а проиграв, восстановитесь и продолжайте играть. Это же правило необходимо применять и в игре на игровых автоматах. Поиграв BLACKJACK, LARRY захотел заработать деньги, играя в другую игру. Набрав команду (GO), он напрвляется к игровым автоматам и, подойдя к свободному, решил сыграть (PLAY SLOTS). Будет показана таблица комбинаций, за которую добавляют денег.

Комбинация			Выиграш
Вишня			1
Вишня	Вишня		2
Вишня	Вишня	Вишня	4
Апельсин	Апельсин		2
Апельсин	Апельсин	Апельсин	4
Семерка	Семерка		3
Семерка	Семерка	Семерка	5
Бар	Бар	Бар	7

Клавиша F4 - уменьшить ставку:
F6 - увеличить ставку:
F8 - начать игру.

Набрав 250 долларов, LARRY закончит игру. Теперь можно и осмотреться в казино. Пройдя в другую комнату, он (LOOK) решил посмотреть, что находится в пепельнице (LOOK ASHTRAG) прямо перед собой. И - о, чудо! - там лежит пропуск в дискотеку. LARRY бесстрашно запустил туда руку и достал пропуск (GET CARD). Теперь он решил немного развлечься, зайдя в кабаре, вход в которое слева на экране. Сев на стул (SIT) за правый столик, он прослушал комедийное представление. После этого он встал (STAND), вышел из казино и решил вызвать такси, чтобы поехать на дискотеку (DISCO).

И вот LARRY снова перед входом в дискотеку, теперь у него есть все, чтобы туда попасть, он показывает пропуск (SHOW PASS) охраннику, после этого он пропускает LARRY внутрь. Поднявшись по лестнице, он видит, что в дискотеке находится только одна девушка. Он решил сесть (SIT) рядом с ней. Посмотрев на нее (LOOK GIRL), LARRY понял, что это девушка его мечты. И он решает пригласить FAWNI (так зовут девушку) на танец (ASK HER TO DANCE). LARRY встает (STAND) и идет танцевать на мигающие квадраты. После окончания танца он идет и садится вновь рядом с FAWNI. Вновь посмотрев на нее и поговорив с ней, LARRY нашел, что с FAWNI у них много общего, и решает жениться на этой девушке. FAWNI также полюбила его, и они решили объединить свои души. Девушка сказала, что после регистрации она снимет номер для молодоженов в CASINO HOTEL. LARRY на радостях решил подарить FAWNI вещи, которые у него есть и какие любят женщины (GIVE ROSE), (GIVE RING), (GIVE CANDY), (GIVE MONEY).

Девушка уходит и обещает ждать его в часовне, LARRY может пока не беспокоиться на счет честности и добропорядочности FAWNI. И он решает выйти из дискотеки, вызвать такси и ехать в часовню (CHAPEL).

LARRY вышел из такси и увидел одиноко стоявшего мужчину, решил подойти к нему и поговорить с ним (TALK MEN). И узнает от него, что он не хочет ничего продавать и меняться. Разочарованный LARRY направляется в часовню, открывает дверь и входит внутрь.

LARRY, зайдя внутрь, осмотрелся (LOOK) и прочитал, что регистрация обойдется ему в сто долларов. "Но ничего," - подумал он и решительным шагом направился к своей будущей половине, которая уже стояла рядом со священником вверху экрана. LARRY сказал, что любит FAWNI (MARRY FAWN), и богослужитель, обвенчав их, уходит. А молодая жена сказала, что ждет его в комнате, и тоже ушла. LARRY остался один и решил идти в CASINO.

Войдя в казино, он прошел по залу в дальний конец и подошел к лифту. Зайдя в него, LARRY нажал кнопку четвертого этажа (PRESS FOUR). Выйдя из лифта на нужном этаже, он увидел дверь, на которой нарисовано сердечко, и решил, что это и есть комната для молодоженов. Он постучал в дверь (KNOCK IN DOOR). Поговорив с ним, FAWNI разрешает ему войти. В комнате LARRY увидел радио и решил включить его (TURN ON RADIO), чтобы послушать легкую музыку. Но по радио передавали коммерческую рекламу фирмы, которая производит доставку продуктов и напитков на дом. В конце рекламы фирма назвала номер своего телефона 5558039. LARRY решил запомнить его на всякий случай. Эта передача дает идею FAWNI заказать вино в комнату. LARRY, как истинный джентельмен, отправляется на поиски телефона, чтобы удовлетворить прихоть жены. Выйдя из комнаты, он отправляется к лифту и едет на первый этаж (PRESS ONE).

На первом этаже он видит телефон, но, посмотрев на его, увидел, что с его звонить невозможно, так как щель для монет забита жвачкой. И тогда он вспомнил, что работающий телефон есть около магазина. И решает поехать туда, но, проверив свои финансы, с ужасом увидел, что на поездку туда и обратно денег может не хватить, и решил подзаработать в казино. Он решил, что поездка к магазину и обратно обойдется ему в 40 - 50 долларов. И, выиграв необходимую сумму, он выходит из-за стола (EXIT). И, направившись к выходу, вызывает такси и едет к магазину (SHOP).

Выйдя из такси и подойдя к телефону, LARRY услышал звонок и решает ответить (ANSWER THE PHONE). Поговорив по телефону, он позвонил в коммерческую фирму (DIAL PHONE) по номеру 5558039 и заказал вино (WINE), а также объяснил, куда его доставить (HOTEL CASINO HONEYMOON SUITE). Убедившись, что его поняли, LARRY вызывается такси и возвращается обратно в казино (CASINO).

Возвратившись назад в комнату для новобрачных и постучав в дверь (KNOCK), Заходите внутрь. Fawni попросит его разлить вино (GET WINE). И вот наступила та минута, которую LARRY ждал с нетерпением. Он разделся (UNDRESS), ну а дальше Вы увидите сами. Но что такое? Женщина Вашей мечты превратилась в нечто другое: привязав его к кровати, она взяла почти все деньги из кошелька LARRY и, одевшись, ушла. И он остался один, привязанный к кровати. В этот момент он вспомнил о совете, который ему дал моряк, и, использовав нож (USE KNIFE), он разрезал веревку. Одевшись, LARRY решил взять с собой и веревку (GET ROPE). Взяв нужную вещь, он спустился вниз и решил пополнить свое пошатнувшееся финансовое положение уже привычным для него способом в казино. Выиграв необходимую сумму (около 50 долларов), он решил направиться в уже знакомую для его комнату в баре.

Вызвав такси, LARRY отправился в бар (BAR).

Он заходит в бар, стучится в комнату слева (KNOCK) и, вспомнив старый пароль (KEN SENT ME), говорит его. И заходит внутрь и видит, что охранник сидит перед телевизором в той же позе, как и раньше. Поднявшись наверх, LARRY подходит к кровати спереди и раздевается (UNDRESS). Он решается использовать профилактическое средство (USE CONDOM), так как от таких девушек все можно ожидать и, если его не использовать, то он точно заразится и погибнет, лучше в этом месте сохраниться. А теперь LARRY вспомнил одно слово, которое может сделать многое (SEX). Когда все закончится, не забудьте снять профилактическое средство (REMOVE CONDOM), если этого не сделать, бдительный полицейский арестует его на многие годы, так что придется все начинать сначала. LARRY решил выйти уже привычным способом - через окно (CLIMB OUT).

Посмотрев на все предметы в карманах, он решил достать с соседнего окна маленькую бутылочку. Пройдя вправо, он привязал веревку сначала к перилам (TIE ROPE TO RAIL), а после этого к себе (TIE ROPE TO ME). И решил взять бутылочку (GET PILLS), но она оказалась за стеклом. В этот момент LARRY вспомнил о молоточке, и разбил стекло (UST HAMMER) и наконец-то достал эту бутылочку (GET PILLS), рассмотрел ее (LOOK PILLS) и понял, что это бутылочка с лекарствами. Вернувшись на балкон (GO TO FIRE ESCAPE) и отвязав веревку (UNTIE ROPE), LARRY спустился вниз, пройдя к левому краю балкона; после того, как вылез из мусорного ящика, он использовал освежитель (USE SPRAY) и, вызвав такси, вновь решил вернуться в казино (CASINO).

Подойдя в казино к лифту и войдя внутрь, нажал кнопку восьмого этажа (PRESS EIGHT). "Может, найду что-нибуть там," - подумал он. Выйдя из лифта и осмотревшись (LOOK), увидел еще один лифт, который включается от кнопки, расположенной возле стола, за которым сидит девушка, и пока она там, этого сделать нельзя. Подойдя к ней, LARRY посмотрел на нее (LOOK GIRL), и поговорил с ней (TALK GIRL) и понял, что она хочет получить бутылочку с таблетками. LARRY отдал ее девушке (GIVE PILLS), и она, получив такой подарок, тут же ушла к себе в комнату. А LARRY, подойдя к стойке, включил лифт (PRESS BUTTON) и вошел в него. И он отвез его в комнату на крыше.

Оглядевшись, он услышал голос из комнаты слева, но LARRY решил исследовать другие комнаты. Пройдя в комнату, справа он увидел дверь и, открыв ее (OPEN DOOR), зашел внутрь и осмотрелся (LOOK). Он увидел там надувную куклу. Он взял куклу (GET DOLL), надул ее (BLOW UP DOLL) и использовал ее

(UST DOLL), ответив на вопрос "да" (YES). Но что такое? Кукла начала сдуваться и полетела из комнаты, LARRY последовал за ней. Она привела его в комнату с бассейном, в котором отдыхала девушка. Забыв о кукле, LARRY подошел к ней.

Посмотрев на нее (LOOK GIRL) и поговорив с девушкой (TALK GIRL), он понял, что она приглашает присоединиться к ней и искупаться в басейне. LARRY разделся (UNDRESS) и прыгнул в бассейн. Он еще раз посмотрел на нее и, поговорив с ней, понял: с этой девушкой у его много общего. Она пригласила его отдохнуть в спальне вместе, но захотела получить от LARRY особый предмет, и, порывшись в своих карманах, он нашел один предмет, достойный внимания, - это яблоко (GIVE APPLE). И LARRY отдал его девушке. После этого они вместе прошли в спальню и пробыли там до утра. LARRY заслужил это.

На этом похождения LARRY в первой части закончились.

LEISURE SUIT LARRY 2

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1989.
Монитор - CGA, EGA. Размер - 1.5 Mb.

И вот снова нас ждет встреча с LARRY. В этой части он выступает в роли секретного агента, и ему необходимо выполнить одну очень важную миссию на острове где-то далеко в океане. О нем Вы можете узнать в самом начале: не нажимайте ни на какие клавиши и Вы все увидите сами.

В самом начале игры Вам предлагается по фотографиям девушек определить их номер телефона, они отличаются цветом волос, платьем, ожерельем и серьгами, ниже мы Вам приведем эти телефоны и Вы можете попробовать это сделать, а если это Вам надоест, нажмите ESC и все будет в порядке - игра будет загружаться дальше.

LARRY перемещается с помощью курсорных клавиш. Команды набираются с помощью клавиатуры в нижней части экрана. Нажав на клавишу ESC, Вы войдете в основное меню, перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш и клавишей TAB:

SIERRA - заставки разработчиков игры.
ABOUT LARRY (CTRL+A) - когда была создана игра.
HELP (F1) - помощь.

FILE - работа с файлами.
SAVE (F5) - сохранить игру в одном из файлов.
RESTORE (F7) - восстановить игру из одного файла.
RESTART (F9) - рестарт игры.
QUIT (CTRL+Q) - выход из игры.

ACTION - действия.
PAUSE GAME (CTRL+P) - пауза в игре
INVENTORY (CTRL+I) - просморт Вашего кармана.
RETYPE (F3) - повторение последней набранной команды.
BOSS KEY (CTRL+B) - идет начальник, после нажатия только RESTORE или RESTART.
FILTH LEVEL (CTRL+F) - уровень сквернословия: - CLEANER - чисто.
- DIRTIER - грязно.
TRITE PHRASE (CTRL+T) - банальная фраза.

SPEED - изменение скорости
CHANGE (CTRL+S) - выбор скорости.
FASTER - быстрая.
NORMAL - нормальная.
SLOWER - медленная.

SOUND - изменение звука
VOLUME (CTRL+V) - выбор звука: - SOFTER - тихий.
- LOUDER - громкий.
TURN ON (F2) - звук включить или выключить.

Ниже описан перечень предметов, которые Вы будете находить и использовать в этой части приключений LARRY.

MILLION DOLLAR BILL - миллион долларов;	KNIFE - нож;
SEWINGKIT - набор принадлежностей;	SOAP - мыло;
LOTTERY TICKET - лотерейный билет;	FRUIT - фрукты;
SUNSCREEN - средство от загара;	MATCHES - спички;
ONKLUNK - секретный саксофон;	FLOWER - цветок;
CRUISE TICKET - билет круиза;	WIG - парик;
HAIR REJUVENATOR - средство для волос;	ASHES - пепел;
AIRLINE TICKET - билет на самолет;	SAND - песок.
STOUT STICK - толстая папка;	DOOLLAR BILL - деньги;
SWIMSUIT - плавки;	SPINACH DIP - шпинат;
WAG O 'DOUGH - деньги;	SUITCASE - чемодан;
PASSPORT - паспорт;	BIKINI TOP - лифчик;
GROTESQUE GULP - напиток;	BIKINI BOTTOM - трусики;
PARACHUTE - парашют;	BOBBY PIN - отмычка;
PAMPHLET - памфлет;	AIRSICK BAG - сумка;
VINE - виноградная лоза;	

Мы Вам предлагаем перечень команд, которые будут использоваться в этой увлекательной и интересной игре.

SEARCH GARAGE	TAKE BILL	PLAY LOTTERY
LOOK HOLE	SHOW TICKET	SIT
STAND	SEARCH BIN	TAKE PASSPORT
TAKE SWIMSUIT	PAY	LOOK SHELF
TAKE SUNSCREEN	TAKE SODA	SPEAK GIRL
TAKE FRUIT	OPEN DOOR	SHUT DOOR
CHANGE SUIT	USE SUNSCREEN	OPEN TABLE
LOOK TABLE	TAKE KIT	SHUT TABLE
LIE	SWIM	DIVE
LOOK	TAKE BIKINI TOP	LEAVE POOL
TAKE DIP	LOOK PANEL	LOOK SCREEN
LOOK SWITCH	TURN SWITCH	GET IN BOAT
WEAR WIG	PUT DIP INTO BIKINI TOP	SPEAK WOMAN
TAKE FLOWER	LOOK BUFFET	TAKE KNIFE
TAKE MATCHES	LOOK SINK	TAKE SOAP
TAKE BIKINI BOTTOM	LOOK MEN	LOOK OTHER
GIVE THEM FLOWER	PUT MONEY TO BIKINI TOP	SHOW PASPORT
TAKE LUGGAGE	BUY TICKET	LOOK SIGN
BUY FOOD	SEARCH FOOD	TAKE PIN
LOOK MACHINE	USE LEFT MACHINE	LOOK COUNTER
TAKE PAMPHLET	SHOW TICKET	TAKE BAG
LOOK DOORS	USE PIN	GIVE PAMPHLET TO MAN
WEAR PARACHUTE	PULL HANDLE	USE PARACHUT
USE KNIFE	TAKE STICK	LOOK BUSH
CRAWL UNDER BUSH	USE STICK	JUMP VINE
TAKE VINE	TAKE ASHES	TAKE SAND
USE VINE	USE SAND	USE MATCHES
PUT AIRSICK BAG INTO BOTTLE		THROW BOTTLE

Итак, мы начинаем описание прохождения этой части игры про LARRY. Вверху экрана слева Вы можете видеть количество набранных Вами очков, а следующая цифра 500 это максимальное количество очков, которое можно набрать. Справа - Ваш ранг по ходу игры, на него можно не обращать внимания.

На рисунке 1 мы приводим схему расположения помещений и других мест в городе.

LARRY стоит перед гаражом Garage. Он заходит внутрь, исследует гараж (SEARCH GARAGE), и видит небольшую сумму денег (DOLLAR BILL) и решает взять ее (TAKE BILL). Но он должен зайти внутрь, чтобы его не было видно. После этого он решается идти в магазин Quikie Mart и приобретает лотерейный билет у девушки, подойдя сбоку прилавка (PLAY LOTTERY). При покупке Вы должны назвать шесть цифр, набирайте любые, - это не играет никакой роли в

дальнейшем. LARRY выходит из магазина и отправляется на телестудию KROD TV. По дороге, рядом с магазином, в заборе он увидел дырку, решил взглянуть в нее (LOOK HOLE) и, удовлетворив свое любопытство, пошел дальше.

LARRY зашел на студию, подошел к девушке и отдал ей свой лотерейный билет (SHOW TICKET), она Вам скажет выигрышные номера. Вы должны запомнить их и, когда у Вас спросят эти номера, введите их в таком же порядке, как Вы их записали. И вот удача! У LARRY выигрышный билет, и ему необходимо участвовать в шоу. Зайдя в зеленую комнату и никого не увидев, он прошел прямо к стене и решил сесть (SIT) и немного подождать. Из двери слева появился мужчина и пригласил LARRY проследовать за ним на игру. Он встал (STAND) и пошел за ним. И вот Вы участвуете в шоу вопросов и ответов. От Вас требуется только одно: когда в Вам будут обращаться, необходимо ответить что-нибудь. В конце скажут, что Вы победили, и в качестве приза Вам дадут билет на теплоход, который совершает круиз по морю. Выйдя из комнаты, LARRY должен сесть (SIT) в зеленой комнате на прежнее место и ждать. Из правой двери выйдет девушка и пригласит Вас для участия в лотерее. Он встает (STAND) и проходит в комнату. В комнате он сыграет в одну игру и победит, а в качестве приза получит 1 миллион долларов. Все это Вы будете только смотреть.

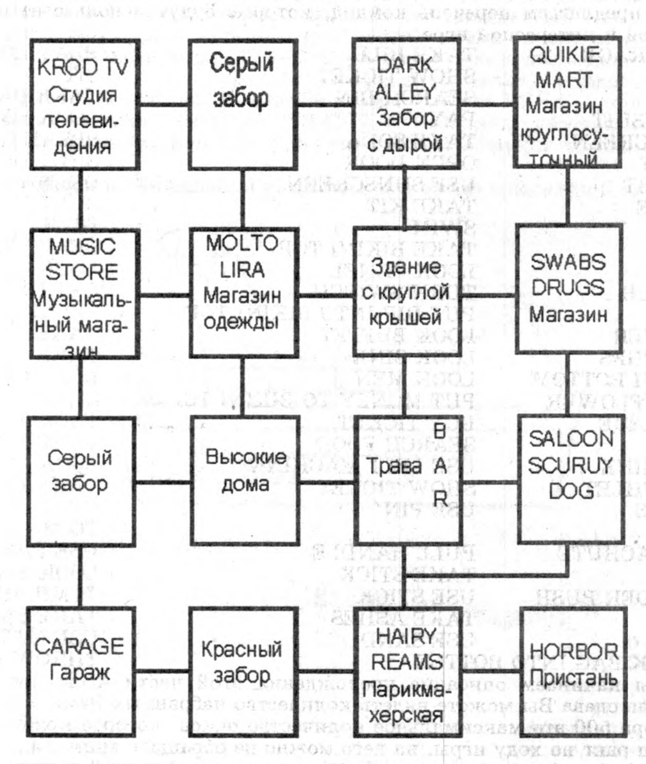


рис. 1

После этого LARRY подумал, что для круиза ему нужен паспорт. Он возвращается в гараж. Перед гаражом стоят мусорные бачки, он исследует их (SEARCH BIN), пока не найдет паспорт (TAKE PASSPORT).

Теперь ему необходимо купить кое-что из вещей. LARRY идет в магазин MOLTO LIRA. Заходит туда и проходит к дальней стенке, где висят цветные плавки. Он взял одни из них (TAKE SWIMSUIT). Подойдя к прилавку, расплатился с продавцом (PAY), если этого не сделать, то не выйдете из магазина. Идя по городу, он увидел еще один магазин SWABS DRUGS. Зайдя внутрь, посмотрев на полки с товарами (LOOK SHELF) и подойдя к левой стойке с левой стороны, LARRY решил приобрести средство от солнца (TAKE SUNSCREEN). И, подойдя к продавцу, расплатился с ним (PAY).

Но как же отправляться в путешествия, не сделав прически? И LARRY проследовал в парихмахерскую HAIRY REAMS. Зайдя туда он сел на стул (SIT), что ему там сделали увидете сами. Зайдя снова в мазазин QUKIE MART и подойдя к автомату по производству воды впереди по центру экрана, решил взять напиток (TAKE SODA) и после этого расплатился с продавцом (PAY). Выйдя оттуда, LARRY проследовал в магазин музыкальных инструментов MUSIC STORE. Он зашел в магазин через светлую дверь и начал разговаривать с девушкой за прилавком (SPEAK GIRL), она ему даст очень интересный предмет ONKLUNK, что-то типа саксофона, но внутри него находится секретная информация. Она также предупредила LARRY, что за ним будут следить агенты КГБ и доктора Nonookee. Дальше Вы увидете, что ее слова подтвердились. Выйдя из магазина, он увидел, что за ним по пятам следует агент, обойдя вокруг, опять вошел в магазин и поговорил с девушкой. Она вывела LARRY через черный ход. Он оказался в центре города, и осталась одна дорога - в порт.

Зайдя в порт, LARRY увидел комфортабельный корабль и контролера перед воротами. Показав ему билет (SHOW TICKET), он проследовал на корабль. Пока лайнер отплывал от причала, LARRY мечтал о женщине которую он хочет найти.

На рисунке 2 приводим схему расположения помещений на корабле.

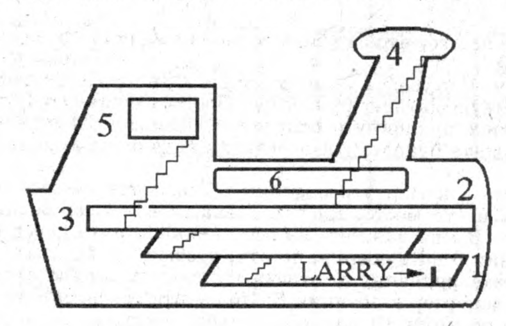


рис. 2

1. Каюта.
2. Бассейн.
3. Парикмахерская.
4. Ночной клуб.
5. Рубка управления.
6. Шлюпочная палуба

LARRY находится справа внизу. С этого момента необходимо почаще сохранять игру. Проследовав вправо, он попал в каюту. LARRY увидел на столе фрукты и взял их (TAKE FRUIT), подошел к левой двери, открыл ее (OPEN DOOR) и зашел в нее. В комнате на кровати лежит женщина и разговаривает с Вами. После этого LARRY вышел оттуда и закрыл за собой дверь (SHUT DOOR). Переодевшись (CHANGE SUIT) и использовав средство от солнца (USE SUNSCREEN) (может также и от шпионов), он открывает дверь в соседнюю каюту (OPEN DOOR), заходит туда. Перед этим сохраните игру, так как Mama's может вернутся. Жен-

щина ушла, LARRY открыл стол (OPEN TABLE) возле платяного шкафа, посмотрел, что там находится (LOOK TABLE), и взял набор принадлежностей (TAKE KIT). Закрыл стол (SHUT TABLE) и вышел из каюты. В этом месте лучше сохраниться. Закрыл за собой дверь (SHUT DOOR). Выйдя из каюты, он проследовал в бассейн. Увидя свободный топчан, решил позагорать (LIE), полежав немного, он встал (STAND) и решил искупаться. Прыгнув в воду (если не набрать команду (SWIM), LARRY может утонуть)) и подплыв к человеку на круге, он решил нырнуть (DIVE). Осмотревшись под водой (LOOK), он увидел верхнюю часть бикини и, подплыв к ней, взял ее (TAKE BIKINI TOP). Всплыв на поверхность, LARRY вышел из воды (LEAVE POOL), использовал средство от солнца (USE SUNSCREEN) и вернулся в свою каюту. В каюте он переоделся в костюм (CHANGE SUIT) и вышел из нее. Прогуливаясь по кораблю, он зашел в парикмахерскую и сел за стул (SIT). Вы увидите, как ему сделали парик, и, выходя оттуда, он взял его. Также LARRY решил подняться в ночной ресторан; войдя в него и осмотревшись (LOOK), он увидел слева на стойке тарелочку с едой и взял ее (TAKE DIP). Выйдя из клуба, он проследовал в рубку управления. В рубке, подойдя к панели управления справа за рулевым колесом, он посмотрел на панель (LOOK PANEL), на экран (LOOK SCREEN) и на переключатель (LOOK SWITCH). Осмотревшись, LARRY толкнул переключатель (TURN SWITCH) и остановил корабль. После этого он отправился на шлюпочную палубу и сел в лодку (GET IN BOAT). Отплывая от корабля (как только оторветесь от корабля и поплывете), наденьте парик (WEAR WIG) и положите еду в верхнюю часть бикини (PUT DIP INTO BIKINI TOP). Если этого не сделать, он не доплывет до берега.

Путешествие в шлюпке длилось десять дней, и вот наконец LARRY выплыл на берег (в этом месте лучше сохранить игру).

Очнувшись на берегу, LARRY решил пойти влево (вправо ходить нельзя, там его уже ждуть агенты КГБ). Выйдя на нудистский пляж и подойдя к девушке, которая загорает на камне, заговорил с ней (SPEAK WOMAN). Она поднялась и позвала его идти за собой, но он не сделал этого, а немного подождал и после этого только ушел с пляжа. Выйдя на место, куда он приплыл, LARRY пошел вниз и попал в джунгли (по ним он ходит самостоятельно и по кругу: пляж, ресторан, комната, парикмахерская). Когда LARRY подошел к цветам, находящимся посредине экрана, он решает их взять (TAKE FLOWER). Поплутав по джунглям, он попал в ресторан. Поговорив с метродотелем (TALK MEN), он сел на стул (SIT) и стал ждать, пока не заполнится ресторан постоянными посетителями. После этого метродотель посадил LARRY за стол. Встав из-за стола, он прошел влево к буфету и посмотрел, что там есть (LOOK BUFFET). И решил взять ножик (TAKE KNIFE), который лежит возле торта. Выйдя из ресторана и походив по джунглям, он попал в комнату. Зайдя в комнату, LARRY осмотрелся (LOOK), взял коробку спичек на столике возле кровати (TAKE MATCHES) и прошел вправо в ванную комнату. Посмотрел в умывальник (LOOK SINK) и с полки взял мыло (TAKE SOAP). Ничего больше не найдя, он вышел из комнаты. Походив по джунглям, он попал в парикмахерскую. LARRY сел на стул (SIT), и ему сделали длинные белые волосы. Выйдя оттуда и походив по джунглям, он попал на пляж и, пройдя влево на нудистский пляж и осмотревшись (LOOK), на камне он увидел нижнюю часть бикини и решил взять ее (TAKE BIKINI BOTTOM). Вернувшись назад и походив в джунглях, LARRY попал в ресторан, но там ему делать нечего, нужно оттуда выйти. Походив опять по джунглям, LARRY снова попал в комнату. Пройдя прямо до упора и повернув направо, он зашел за шкаф, переоделся (CHANGE SUIT) и положил деньги в верхнюю часть бикини (PUT MONEY TO BIKINI TOP), выйдя оттуда, LARRY стал похож на женщину. Походив еще по джунглям, он попал в парикмахерскую, сел в кресло (SIT) и там его загримировали. Пройдя через джунги, LARRY снова попал на пляж и теперь он решил идти направо. Пройдя мимо агентов КГБ, он вышел к горам. И ему необходимо пройти по тонкому карнизу через горы. Сорвавшись с горы, он цепляется за выступы своей одеждой и не падает вниз. Как только LARRY зайдет за последнюю гору и появится надпись, он должен переодеться в цивильную одежду (CHANGE SUIT), а то перед аэропортом он этого сделать не сможет.

Перед входом в аэропорт LARRY увидел двух каратистов и, подойдя к ним, он посмотрел на одного (LOOK MEN), потом на другого (LOOK OTHER) и отдал им цветы (GIVE THEM FLOWER). Они обидятся и уйдут. Зайдя в здание вокза-

ла, он пошел влево и решил зайти в дверь, которая находится вверху экрана. Это оказалась парикмахерская. LARRY, усевшегося в кресло, приведут в божеский вид и дадут средство для укрепления волос. Пройдя вправо мимо билетных касс, LARRY попал на таможню. Вы показали мужчине паспорт (SHOW PASSPORT) и он проверит, что Вы везете. Пройдя эту процедуру, он пошел вправо через двери и оказался в помещении, где выдают багаж. LARRY стал возле транспортера и стал проверять весь багаж, который появлялся (TAKE LUGGAGE), пока не нашел чемодан с бомбой (зеленый в пятнах чемодан). Взяв его, LARRY захочет выйти из здания вокзала, но у него ничего не получилось, потому что бомба взорвалась. После взрыва перед кассами не осталось ни одного человека и LARRY подошел к ним и спокойно взял билет (BUY TICKET). Проследовав вправо и предъявив снова свой паспорт (SHOW PASSPORT), LARRY прошел мимо транспортера и попал в бар. Он подошел к девушке, стоящей у стойки, прочитал на стене меню (LOOK SIGN) и заказал поесть (BUY FOOD), она принесла его заказ. Но LARRY очень привередлив, он исследовал заказ (SEARCH FOOD), увидел в нем отмычку и решил взять ее (TAKE PIN). Правее он увидел автоматы и посмотрел их (LOOK MACHINE). Подойдя к левому (крайнему), он включил его (USE LEFT MACHINE), оттуда выпал парашют и LARRY взял его. Пройдя на эскалатор, он проследовал к самолету.

Сойдя с эскалатора, он увидел перед собой за столом девушку. Подойдя к ней, LARRY посмотрел на пульт (LOOK SCREEN) и на стойку (LOOK COUNTER), на ней он увидел памфлет и взял его (TAKE PAMPHLET) слева на столе. Показал девушке билет (SHOW TICKET) и прошел в самолет. Прослушав информацию от стюардессы, он сел на свое место, и самолет взлетел.

LARRY осмотрелся (LOOK) и к нему с разговорами начал приставать мужчина, сидящий рядом. И он отдал ему памфлет (GIVE PAMPHLET TO MEN), чтобы тот занялся чтением и не досаждал LARRY.

Взяв багаж (TAKE BAG), он встал (STAND) и проследовал вправо в курительную комнату. Зайдя туда, он посмотрел на двери (LOOK DOORS) и увидел одну, через которую можно покинуть самолет. LARRY подошел к этой двери (ее не видно впереди экрана), он использовал отмычку (USE PIN), надел парашют (WEAR PARACHUTE), дернул за ручку (PULL HANDLE) и открыл дверь (OPEN DOOR). В полете он открыл парашют (USE PARACHUTE) (если этого не сделать, то он разобьется). LARRY приземлился на остров, где находится доктор Nonookee.

Он повис на дереве, и здесь ему пригодился ножик, он использовал его (USE KNIFE), опустился в джунгли, увидел недалеко от себя палку (в правом верхнем углу) и поднял ее (TAKE STICK). В этом месте лучше сохранить игру. LARRY посмотрел на кусты (LOOK BUSH) и увидел, что под ними можно проползти. Подойдя к ним (вперед и немного влево), он под ними прополз (CRAWL UNDER BUSH) и пошел дальше вперед. Когда он проходил под деревом, его увидела большая анаконда и хотела укусить, но он не растерялся и использовал палку (USE STICK) (после того, как появится надпись). Он направился влево и подошел к болоту. Возле болота он заметил, как маленькая обезьянка легко перешла трясину по светлым пятнам. LARRY решил преодолеть болото, проходя по светлым пятнам, это оказался корень дерева (пройдя немного, сохраните игру, если утонете, начнете игру уже где-то в середине трясины, там, где сохранились). Проследовав вправо, он вышел к реке и, подойдя к камню, расположенному посередине экрана, LARRY прыгнул на лиану (JUMP VINE), и тут-же на следующую (JUMP VINE), и на последнюю (JUMP VINE) и на противоположный берег (JUMP VINE) (будьте осторожны: команды (JUMP VINE) необходимо набирать подряд, а то, если LARRY упадет в воду, он погибнет, хотя, может, и не сразу). Приземлившись на берег, он подобрал лиану (TAKE VINE) и пошел вправо.

На пляже увидел девушку своей мечты и полюбил ее. Она отвела его к отцу, и он рассказал об обстановке на острове и дал задание, с которым LARRY успешно справился. И в конце отец показал ему дорогу в логово доктора, а сам ушел. LARRY вернулся назад в селение и, подойдя к месту, где был костер, взял пепел (TAKE ASHES), а на пляже он взял немного песка (TAKE SAND). И вернулся на утес, где его покинул отец. Подойдя к краю обрыва, напротив начала ветки, он использовал лиану (USE VINE) и переправился на противоположную сторону. Проследовав вперед, он подошел к леднику, у его начала остановился и начал

сыпать песок (USE SAND). И по образовавшейся дорожке перешел через ледник. Пройдя осторожно мимо водопада, он вышел к лифту, который может доставить LARRY в убежище доктора. Подойдя прямо к краю обрыва, он остановился и взял бутылку (PUT AIRSICK BAG INTO BOTTLE), поджег ее (USE MATCHES) и бросил с обрыва (THROW BOTTLE). Открылся лифт и LARRY поехал в убежище доктора. А дальше Вы минут 15-20 будете смотреть, что же случилось с LARRY после этого. Он уничтожит доктора, встретится с PATTI и покинет ее, останется на острове, женится на девушке своей мечты и будет долго любить ее.

На этом вторая часть приключений LARRY закончилась, и мы будем ждать дальнейшего продолжения его любовных похождений в следующих частях.

LEISURE SUIT LARRY 3
(Passionate patty in pursuit of the pulsuting pectorals!)

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1990.
Монитор - EGA, VGA. Размер - 2.4 Mb.

В этой третьей части игры про LARRY Вы будете управлять не только им, но и его подружкой, которую зовут PATTI, с которой он познакомится в процессе игры. Это переключение произойдет автоматически в процессе игры.

В самом начале игры у Вас спросят сколько Вам лет, и, если Вам нет 17, то Вы не сможете играть. После этого Вы должны ответить на несколько вопросов, от правильности Ваших ответов будет зависит, как много Вы увидите в бинокль. После Ваших ответов Вы начинаете игру.

LARRY перемещается с помощью курсорных клавиш. Команды набираются с помощью клавиатуры в нижней части экрана. Нажав на клавишу ESC, Вы войдете в основное меню, перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш:

SIERRA - заставки разработчиков игры.

ABOUT LARRY3 (CTRL-A)	- когда была создана игра.
HELP (F1)	- помощь.

FILE - работа с файлами.

SAVE (F5)	- сохранить игру в одном из 12 файлов.
RESTORE (F7)	- восстановить игру из одного файла.
RESTART (F9)	- рестарт игры.
AUTO SAVE (F4)	- можно изменить время, через которое будет запрашиваться сохранение игры.
QUIT (CTRL-Q)	- выход из игры.

ACTION - действия.

PAUSE GAME (CTRL-P)	- пауза в игре
INVENTORE (CTRL-I)	- просмотр Вашего кармана.
RETYPE (F3)	- повторение последней набранной команды.
COLORS (CTRL-C)	- изменение цветов.
BOSS KEY (CTRL-B)	- идет начальник, после нажатия только RESTORE или RESTART.
EXPLETIVE (CTRL-X)	

SPEED - изменение скорости

NORMAL	- нормальная.
SLOWER	- медленная.
FASTEST	- очень быстрая.
CHANGE (CTRL-S)	- выбор функций изменения скорости.

SOUND - изменение громкости звука.

VOLUME (CTRL-V)	- SOFTER - тише; LOUDER - громче.
TURN OFF (F2)	- включение\ отключение звука.

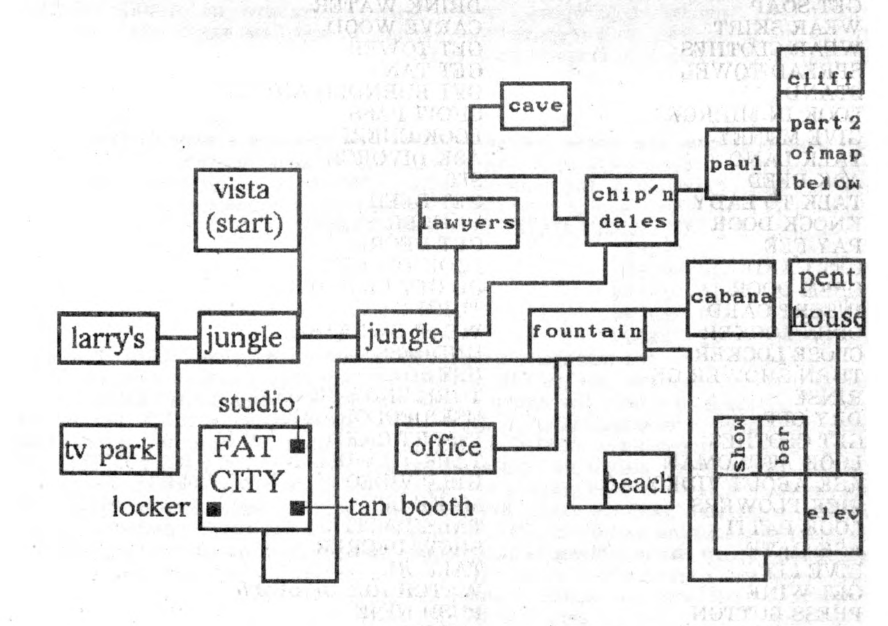
В этой игре Вы будете использовать следующие команды:

LOOK IN BINOCULARS	READ PLAQUE
GET WOOD	GET MAIL
OPEN BOX	LOOK TAWNI IN EYE
GIVE HER CR CARD	GET PAPER

SHARPEN KNIFE ON STAIRS
CUT GRASS WITH KNIFE
WEAVE GRASS
LOOK SINK
GET SOAP
DRINK WATER
WEAR SKIRT
CARVE WOOD
WEAR CLOTHES
GET TOWEL
SPREAD TOWEL
GET TAN
STAND
GET BURNDED AND DIE
LOOK IN MIRROR
SHOW PASS
GIVE MONEY
LOOK CHERI
TALK LAND
ASK DIVORCE
ASK DEED
SIT
TALK TO LADY
GET DEED
KNOCK DOOR
DANCER
PAY FEE
GET DECREE
GET CARD
LOOK DECREE
OPEN DOOR
GO GET CLOTHES
INSERT CARD
TURN CARD
OPEN LOCKER
WEAR SWEATS
CLOSE LOCKER
UNDRESS
TURN SHOWER ON
USE SOAP
RINSE
TURN SHOWER OFF
DRY OFF
USE DEODORANT
GET CLOTHES
INSERT CARD
LOOK AT WOMAN
TALK TO WOMAN
ASK ABOUT VIDEO
HELP VIDEO
PICK FLOWERS
MAKE LEI
LOOK PATTI
TALK PATTI
ASK DATE
SHOW DECREE
GIVE LEI
TALK AL
GET WINE
WATCH ALL OF SHOW
PRESS BUTTON
PUSH NINE
GET PANTIES
GET BRA
GET HOSE
GET DRESS
GET BOTTLE
PRESS ONE
GET TIPS
GET MARKER
FILL BOTTLE
TALK MAN
GIVE TIPS
LOOK DALE
REMOVE HOSE
TIE HOSE TO ROCK
GET PLANTS
SMOKE MARIJUANA
MAKE ROPE
THROW ROPE
TIE ROPE TO TREE
CLIMB TREE
GET COCONUTS
CLIMB DOWN TREE
RIP DRESS
CROSS CHASM ON ROPE
REMOVE BRA
PUT COCONUTS IN BRA
THROW BRA
PUSH LOG
MOUNT LOG
USE MARKER
TURN MACHINE OFF

А также находить и использовать следующие предметы: CREDIT CARD - кредитная карта; GRANADILLA WOOD - кусочек дерева; SHARP KNIFE - ножик; NATIVE GRASS - трава; GRASS SKINT - юбка из травы; SOAP-ON-A-ROPE - мыло; 20 DOLLAR BILL - 20 долларов; BEACH-TOWEL - пляжное полотенце; LAND DEED - акт на землю; 500 DOLLAR BILL - 500 долларов; DIVORCE DECREE - постановление о разводе; SPA KEYCARD - карта ключ; SOME ORCHIDS - цветы орхидеи; A QUICK LEI - венок из цветов; PENTHOUSE KEY - ключ; BOTTLE OF WINE - бутылка вина; YOUR KEY - ключ; PANTIES - трусики; PANTYHOSE - колготки; BRA - лифчик; DRESS - платье; EMPTY BOTTLE - рюмка вина; MAGIC MARKER - волшебный карандаш; TIPS - выпивка; BOTTLE OF WATER - бутылка воды; MARIJUANA - трава марихуана; HEMP ROPE - веревка; COCONUTS - кокос.

На этом рисунке мы Вам покажем схематическое изображение местности, где будет проходить игра. На ней Вы можете видеть все помещения, где Вы побывае-



те, в ходе описания мы будем ссылаться на эту схему.

Вы находитесь на VISTA POINT смотровой площадке, на которой находятся два бинокля и памятник. Вы можете посмотреть в левый бинокль (LOOK IN BINOCULARS) и почитать надпись на памятнике (READ PLAQUE), выход (GO). Теперь Вы можете возвращаться назад в джунгли.

Пройдя вправо, Вы увидите вход в дом, поговорив с девушкой, возвращайтесь назад в джунгли и, пройдя еще один экран, Вы зайдете в телефонную будку и переоденетесь в более цивильную одежду. Возвращайтесь назад к дому, откройте почтовый ящик (OPEN BOX) и возьмите почтовую карточку (GET MAIL). Возвращайтесь в джунгли, посмотрите на дерево GRANADILLA и подберите кусочек этого дерева (GET WOOD). Идите вправо через еще одни джунгли и идите туда, куда будет указывать палец. Зайдите в OFFICE, если этого не сделать, то девушка на пляже может не появиться.

А теперь можно идти на пляж (BEACH). Вы увидите на пляже девушку, к которой подойдет местный житель и будет предлагать различные сувениры; после того, как она купит два предмета, подойдите к ней, посмотрите в глаза TAWNI (LOOK TAWNI IN EYE) и отдайте ей почтовую карточку (GIVE CARD). За это она Вам передаст ножик (KNIFE), который купила у местного жителя. После этого можете сходить в TV PARK и почитать газету.

Теперь Вам необходимо заточить ножик на ступенях перед входом в казино (SHARPEN KNIFE ON STAIRS). А после этого вырезать из кусочка дерева, которое у Вас есть, маленькую статуэтку (CARVE WOOD). Теперь Вы должны идти к зданию, где написано CHIP AND DALES, там Вам необходимо срезать траву (CUT GRASS WITH KNIFE) и сделать юбку, в которой ходят местные жители (WEAVE GRASS). Теперь Вам необходимо пройти к кабинкам, где можно переодеться (CABANA). Слева кабинок стоит рукомойник; подойдя к нему, можно взять мыло (GET SOAP) и попить водички (DRINK WATER). Сделав это, зайдите в левую кабинку и переоденьтесь в одежду местных жителей (WEAR SKIRT). Идите на

пляж и продайте девушке Вашу статуэтку, за это Вы получите 20 долларов. Идите назад в кабины и переоденьтесь в свою одежду. И снова возвращайтесь на пляж. Девушка уже ушла, но забыла полотенце, возьмите его (GET TOWEL). На пляже Вы можете позагорать, перед этим расстелите полотенце (SPREAD TOWEL)и загорайте, но смотрите, как только за это Вам дадут очки, сразу же вставайте (STAND), а то сгорите на солнце.

Одевшись, идите в казино (CASINO) и поверните налево к шоу (SHOW), по дороге можете посмотреть в зеркало (LOOK MIRROR).

Подойдите к мужчине, который стоит на входе, и поговорите с ним, скажите, что знаете пароль для входа (SHOW PASS). Для прохода в шоу он Вас спросит код страницы, посмотрите этот код на таблице ниже и введите его. Например, спросят код страницы 3, Вы должны набрать 00741. А также дайте ему 20 долларов (GIVE MONEY), чтобы смотреть представление с первого ряда.

LEISURE SUIT LARRY III (FREE PASS CODES).

2 - 993	11 - 32841
3 - 741	15 - 9170
6 - 30004	18 - 49114
5 - 55811	19 - 33794
9 - 18608	22 - 54482

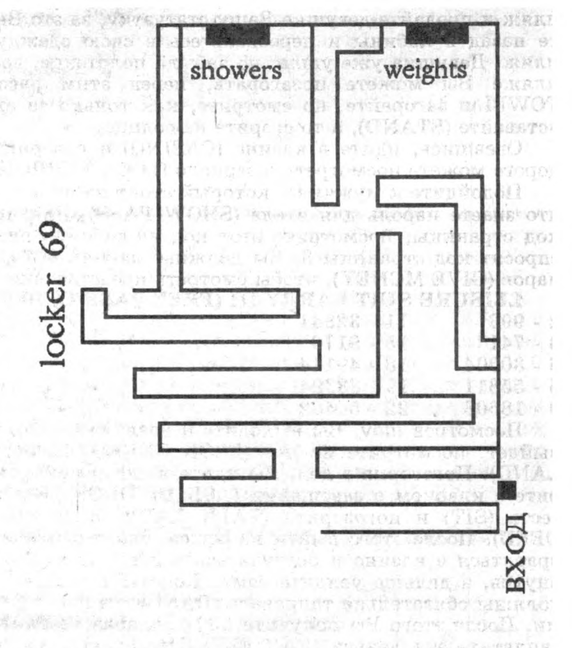
Посмотрев шоу, Вы выходите и возле телефона подождите CHERI. Когда она выйдет, посмотрите на нее (LOOK CHERI), поговорите с ней о острове (TALK LAND). Поговорив с ней, Вы идите в адвокатскую контору (LAWYERS). Поговорите с клерком о завещании (ASK DIVORCE). Вы пройдете к SUZI. Вы должны сесть (SIT) и поговорить (TALK LADY) с девушкой об акте на землю (ASK DEED). После этого выйти из офиса, снова зайти и взять акт (GET DEED). Возвратиться в казино и постучаться в дверь (KNOCK DOOR) к CHERI. Вы зайдете внутрь, а дальше увидите сами. Когда Вы выйдете на сцену вместо CHERI, Вы должны обязательно танцевать (DANCE), а не то Вас закидают гнилыми фруктами. После этого Вы получите 500 долларов. Вернитесь в адвокатскую контору и заплатите эти деньги (PAY FEE). Что будет дальше, Вы увидите. Когда это закончится, выйдите из офиса, снова зайдите, возьмите постановление (GET DECREE), посмотрите на него (LOOK DECREE) и в нем Вы увидите пропуск в дом здоровья (FAT CITY). Возвращайтесь в комнату и наденьте свою одежду (GET CLOTHES). И теперь Вы можете идти в дом здоровья (FAT CITY). Зайдя в этот дом, Вы вставите найденную карточку на вход в первую дверь слева (INSERT CARD). На схеме внизу показано, как пройти к Вашей кабинке для переодевания (LOCKER 69).

Подойдя к кабинке, Вы должны посмотреть обратную сторону входной карты (TURN CARD), на ней будут написаны назавания трех офисов, например, THE COMEDY HUT, CHIP'N'DALES, FAT CITY. Внизу в таблице Вы можете видеть номера этих офисов: 8, 12, 23. Чтобы открыть дверь, Вы должны в такой же последовательности ввести эти номера, после этого Вы можете открыть дверь (OPEN LOCKER).

LEISURE SUIT LARRY III OFFICE CODES.

The Punk Flamingo	- 2
The Comedy Hut	- 8
Noontonyt Community Center	- 9
Bippi's Island Liquors	- 10
Chip'n'Dales	- 12
Island Office and Voodoo Supply	- 13
Dewey, Cheatem & Howe	- 16
Witch Doctor Appearance Centre	- 17
Piggi's Coffee Shop	- 18
Noontonyt Nectarine Advisory Board	- 19
Fat City	- 23
Hurtz Rent-A-Bike	- 24

После этого Вы должны переодеться (WEAR SWEATS), пойти в тренажерный зал (WEIGHTS) и там заниматься на 4 снарядах (PUUL UNTIL TOLD DONE, PULL UP, BENCH PRESS, LEG CURL). Вы должны сесть (SIT), сделать определенное количество раз упражнения, пока не появится надпись о том, что Вы сделали все, что нужно. Управление осуществляется курсорными клавишами вверх-вниз и "встать" (STAND). После этого Вы стали очень сильным и можете выходить отсюда. Подойдите назад к кабинке, откройте ее (OPEN LOCKER), Вам опять необходимо будет вводить комбинация цифр от замка в кабинке, раздеться (UNDRESS) и закрыть кабинку (CLOSE LOCKER). После этого отправляйтесь в душ (SHOWERS). Там Вы должны, подойдя к дальней стене включить воду (TURN SHOWER ON), использовать мыло (USE SOAP), пополоскаться (RINSE) и закрыть воду (TURN SHOWER OFF). Возвращайтесь назад в кабинку, откройте ее, Вам опять необходимо будет вводить комбинацию цифр от замка в кабинке, вытеретесь (DRY OFF), оденьтесь (GET CLOTHES), используйте дезодорант (USE DEODORANT), закрывайте кабинку и можете выходить из этого зала.



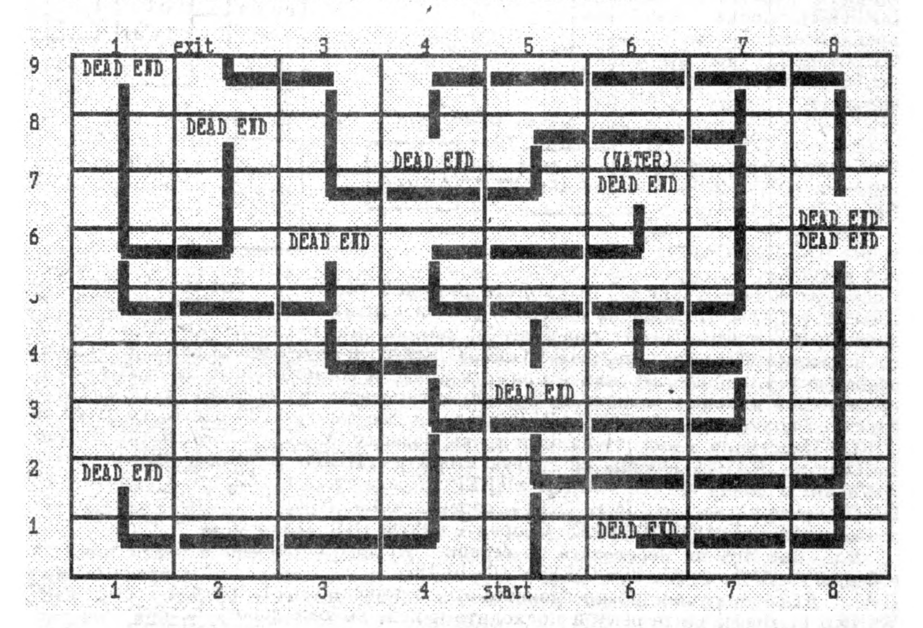
Вам необходимо подойти к двери, находящейся вверху экрана, вставить карточку (INSERT CARD), зайти в дверь, там Вы увидите занимающуюся гимнастикой девушку, которую зовут BAMBI, подойдите как можно ближе к постаменту. Посмотрите на нее (LOOK GIRL) и поговорите с ней (TALK GIRL) о видео (ASK ABOUT VIDEO). И окажите помощь в видеопроблеме (HELP VIDEO). Что будет дальше, Вы увидите сами. Когда это все закончится, Вам необходимо отправиться в пещеру (CAVE), насобирать цветов (RICK FLOWERS), которые находятся слева вверху, сделать из этих цветов венок (MAKE LEI). Теперь Вы можете возвращаться в казино и повернуть направо в бар (BAR). За пианино сидит девушка PATTI. Вы подойдете к ней, сядьте на стул (SIT) и посмотрите на нее (LOOK GIRL). Поговорив с ней (TALK GIRL), Вы решаете назначить ей свидание (ASK DATE), но PATTI откажется, тогда отдайте ей акт о расторжении (SHOW DECREE) и венок из цветов (GIVE LEI). И опять поговорите о свидании (ASK DATE), теперь она согласилась, отдала Вам ключ от своей комнаты на верхнем этаже здания (PENTHOUSE), и сказала, чтобы Вы принесли вина.

Для Вас это не составляет проблему, Вы отправляетесь в театр комиков (COMEDY HUT). Слева за столом будут сидеть два человека, поговорите с ними (TALK AL), когда они уйдут, подойдите к столу, возьмите бутылку вина (GET WINE), садитесь на стул (SIT) и посмотрите представление до конца, ответьте что-нибудь на вопрос комика. После этого можете вставать и отправляться в казино. Как только зайдете в здание, поверните направо и подойдите к лифту (ELEVATOR), вызовите лифт (PRESS BUTTON) и поднимитесь на 9 этаж (PUSH NINE). И отдайте вино PATTI (POUR WINE). Что будет дальше, Вы увидите сами, если Вы не хотите смотреть всю сцену, то можете просто нажать клавишу F8. После всего LARRY услышал от девушки, что кто-то у нее был до него, и он

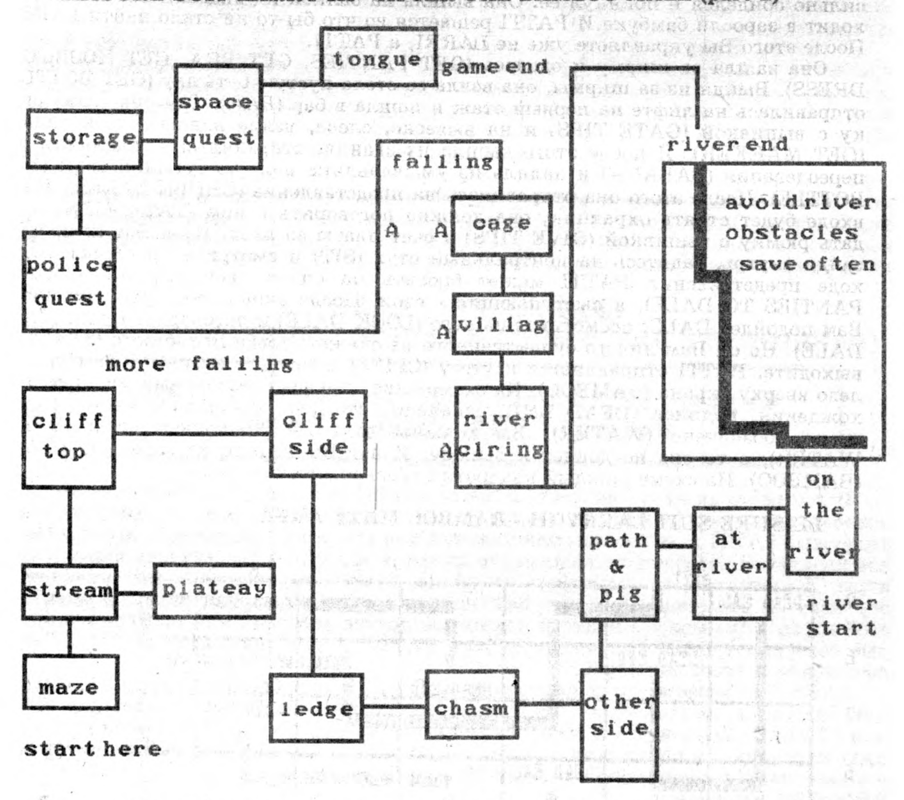
сильно обиделся и покинул ее. Она вышла на балкон и увидела, как LARRY заходит в заросли бамбука.И PATTI решается во что бы то ни стало найти LARRY. После этого Вы управляете уже не LARRI, а PATTI.

Она зашла за ширму и оделась (GET PANTIES, GET BRA, GET HOSE, GET DRESS). Выйдя из-за ширмы, она взяла со стола пустую бутылку (GET BOTTLE), отправилась на лифте на первый этаж и пошла в бар (BAR). Там она взяла рюмку с выпивкой (GATE TIPS) и на вывеске, слева, взяла волшебный карандаш (GET MARKER). И после этого вышла из здания, отправилась к кабинкам для переодевания (CABANA) и налила из умывальника полную бутылку воды (FILL BOTTLE). После этого она отправилась на представление (CHIP'N'DALES). Но на входе будет стоять охранник, она должна поговорить с ним (TALK MEN) и отдать рюмку с выпивкой (GIVE TIPS) в счет платы за вход. И он Вас пропустит, зайдя внутрь, садитесь на центральный стул (SIT) и смотрите представление. В ходе представления PATTI может бросить на сцену свои трусики (THROW PANTIES TO DALE), а выступающий - свои. После окончания представления к Вам подойдет DALE, посмотрите на него (LOOK DALE) и поговорите с ним (TALK DALE). Но он Вам ничего существенного не скажет, тогда Вы встаете (STAND) и выходите. PATTI отправляется к утесу (CLIFF) и заходит в заросли бамбука налево вверху экрана (BAMBOO). На схеме внизу показан безопасный маршрут прохождения, надписи (DEAD END) означают, что это смертельное место. Где на схеме обозначено (WATER), Вы должны дать PATTI попить воды (DRINK WATER), а то она не дойдет к выходу. И вот Вы вышли из зарослей бамбука (BAMBOO). На схеме каждый квадратик обозначает один экран.

LEISURE SUIT LARRY III - BAMBOO MAZE AREA



На следующей схеме мы Вам покажем дальнейшее расположения мест, где будет ходить PATTI, а когда встретит LARRY, то вместе с ним.



Когда Вы выйдете, то увидите реку (STREAM), в этом месте лучше сохраниться, подойдите очень близко к реке и попейте воды (DRINK WATER). Идите вперед к утесу (CLIFF), подойдите к камню, снимите колготки (REMOVE HOSE), привяжите их к камню (TIE HOSE TO ROCK) и спускайтесь вниз. Прийдя в себя на выступе (LEGRE), идите прямо к траве и соберите ее (GET PLANTS). После это сохранитесь и можете поэкспериментировать; трава эта марихуана, Вы можете ее покурить (SMOKE MARIJUANA), у Вас вычтут 100 очков, но этого делать нельзя, лучше сделайте из этой травы веревку (MAKE ROPE). Когда Вы это сделаете, закиньте веревку на другую сторону (THROW ROPE), а второй конец привяжите к дереву (TIE ROPE TO TREE). После этого подойдите к правому дереву, залезьте на него (CLIMB TREE), сорвите кокос (GET COCONUTS) и спускайтесь вниз (CLIMB DOWN TREE). Оборвите платье (RIP DRESS), если этого не сделать, то, когда будете перелезать по веревке, упадете вниз. Перелазьте по веревке на другую сторону (CROSS CHASM ON ROPE).

Когда Вы успешно преодолеете это, осторожно пройдите слево на следующий экран, Вы увидите реку и подходите к ней, но Вам дорогу перекрывает свинья, Вам необходимо убить ее. Для этого снимите лифчик (REMOVE BRA), положите туда кокос (PUT COCONUTS IN BRA) и сделайте бросок (THROW BRA) в свинью. Когда она упадет в воду, Вы сможете подойти к реке. Теперь заходите в воду, оттяните бревно на середину реки (PUSH LOG), садитесь на бревно (MOUNT LOG) и Вы поплывете по реке. Но преодолеть реку не так уж легко, навстречу Вам будут плыть различные препятствия: камни, коряги и многое другое: все это будет сталкивать Вас в реку и нужно будет начинать сначала. А если Вам это надоест,

нажмите F8 и Вы пройдете этот этап, но получите только 1 очко, а если Вы успешно переплывете реку на бревне, то получите 150 очков.

И вот Вы переплыли реку, но что это такое - сверху на Вас упала сеть и Вы оказались в ловушке. Вас захватили в плен девушки из племени Амазонок. Вас отнесли в селение и посадили в клетку вместе с LARRY. Вы очень обрадовались этой встрече, но как спастись? И Вы вспомнили о волшебном карандаше, использовали его (USE MARKER) и полетели во времени и пространстве.

Вы попали на студию, где создают игры фирма SIERRA. Как раз идут сьемки сериала POLICE QUEST, и Вы помешали им. Теперь идите в павильон, где создают SPACE QUEST, вверх и вправо, пройдите еще один экран, и Вы окажетесь в невесомости. PATTI должна подлететь к машине, которая создает невесомость, и выключить машину (TURN MACHINE OFF). Когда Вы это сделаете, идите дальше и увидите счастливый конец приключений LARRY и PATTI.

LEISURE SUIT LARRY 5
(PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK)

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1991.
Монитор - VGA. Размер - 7.8 Mb.

И вот перед нами пятая часть приключений бесстрашного и обаятельного человечка по имени LARRI, но вместе с ним в игре также будет участвовать его подружка PATTI в не совсем свойственной для нее роли - секретного агента. После начальной загрузки не нажимайте никаких клавиш и Вы увидите преамбулу игры. Желательно, ее досмотреть до конца, будет Вам понятней, как начинать эту игру. В этом описании мы Вам покажем один из вариантов прохождения этой игры, а Вы можете найти и некоторые другие действия или поступки, которые совершают LARRY и его подружка PATTI. А для прохождения игры Вам достаточно и этого описания.

LARRY перемещается и выполняет действия с помощью курсорных клавиш или "мыши" в соответствии с выбранной пиктограммой. Нажав на клавишу ESC или CTRL+C, Вы войдете в основное меню, перемещение осуществляется с помощью курсорных клавиш или "мыши". При игре с клавиатуры выбор действия осуществляется с помощью клавиши "5":

ЧЕЛОВЕК - движение.
ГЛАЗ - смотреть.
РУКА - брать и использовать предметы.
КРУЖОК - разговаривать.
КЛЮЧИ - раздеваться.
ДВЕ СТРЕЛКИ - можно пропустить какие-то действия.
EXIT - выход
КВАДРАТ - какой предмет используется.
ЧЕМОДАН (CTRL+I) - какие предметы можно использовать.
ПОЛОЗОК - дополнительные функции.
- **SAVE (F5)** - сохранить игру в одном файлов.
  - **REPLACE** - записать.
  - **DELETE** - уничтожить.
  - **CHANGE DIRECTORY** - изменение директории.
  - **CANCEL** - продолжить игру.
- **RESTORE (F7)** - восстановить игру из файла.
- **RESTART (F9)** - старт игры сначала.
- **QUIT (CTRL+Q)** - выход из игры.
- **ЗНАЧОК** - о создателях игры.
- **ВОПРОС** - посмотреть, что обозначают команды.
- **PLAY** - продолжить игру.
- **4 ПОЛОЗКА:** "+" - увеличение, "-" - уменьшение.
- **DETAIL** - детализация картинок.
- **VOLUME (CTRL+S)** - звук.

SPEED - скорость перемещения.

TEXT - скорость текста.

ВОПРОС - посмотреть, что обозначают команды.

Есть также две дополнительные возможности:

CTRL+M - движение туда, где стрелка.

SHIFT+КУРСОРНЫЕ КЛАВИШИ - медленное перемещение стрелки.

TAB - вызов предметов, которые в чемодане, используются следующие обозначения:

ГЛАЗ - посмотреть предмет.

РУКА - использовать, включить или выключить предмет.

СТРЕЛКА - взять предмет, он помещается в квадрат.

ВОПРОС - посмотреть, что обозначают команды.

ОК - выйти из меню.

В этой игре LARRY может брать и использовать следующие предметы:

COMCORDER	- КИНОКАМЕРА
AERO-DORK GOLD CARD	- ЗОЛОТАЯ КАРТА
HARD DISK CAFE NAPKIN	- РЕКЛАМА КАФЕ В НЬЮ-ЙОРКЕ
TRAMP CASINO MATCHBOOK	- РЕКЛАМА КАЗИНО В АТЛАНТИК-СИТИ
DOC PULLIAM'S CARD	- ВИЗИТНАЯ КАРТА ДОКТОРА В МАЙАМИ
MICHELLE MILKEN'S RESUME	- ПАПКА С ДОКУМЕНТАМИ
LANA LUSCIOUS' RESUME	- ПАПКА С ДОКУМЕНТАМИ
CHI CHI LAMBADA'S RESUME	- ПАПКА С ДОКУМЕНТАМИ
AN ERASED VIDEOTAPE	- ВИДЕОКАССЕТА
BATTERY CHARGER	- ЗАРЯДНОЕ УСТРОЙСТВО
BOARDING PASS	- БИЛЕТ НА САМОЛЕТ
AERO-DORK'S FLINHT MAGAZINE	- ЖУРНАЛ
SOME CHANGE	- МОНЕТА ДЛЯ ТЕЛЕФОНА
DAY TROTTER	- КОШЕЛЕК
MONEY	- ДЕНЬГИ
CREDIT CARDS	- КРЕДИТНЫЕ КАРТОЧКИ
MEMBERSHIP TAPE	- ЛЕНТА ЧЛЕНА КЛУБА
SILVER DOLLAR	- ДЕСЯТЬ ДОЛЛАРОВ
ROLLER-SKATES	- РОЛИКОВЫЕ КОНЬКИ
DOILY	- ЛЕНТА

Очень секретный агент PATTI в данной игре может брать и использовать следующие предметы:

DATAMAN	- МАГНИТОФОН
REVERSE BIAZ DATAPAK	- КАССЕТА С ФАКТАМИ
P.C. HAMMER DATAPAK	- КАССЕТА С ФАКТАМИ
HOOTER SHOTER	- СТРЕЛЯЮЩИЙ ЛИФЧИК
GOLD RECORD	- ЗОЛОТОЙ ДИСК
CASSETTE TAPE	- КАССЕТА
DESK KEY	- КЛЮЧ
LETTER OPENER	- ОТМЫЧКА
FOLDER OF EVIDENCE	- СЕКРЕТНЫЕ БУМАГИ
PHOTOCOPIED EVIDENCE	- КОПИИ СЕКРЕТНЫХ БУМАГ
REEL TO REEL TAPE	- ЛЕНТА С ЗАПИСЬЮ

В большом городе Лос-Анжелесе на одном из этажей небоскреба проходит заседание очень сомнительной компании, на нем обсуждают вопросы, как обойти закон или подкупить какого-нибудь государственного чиновника для своего обогащения.

А в это же время на другом этаже другого небоскреба проходит заседание в другой компании. У них проблемы другого рода: создание фильма о трех самых сексуальных женщинах Америки. Был проведен конкурс и выбраны три кандидатуры. Но вот незадача - некого послать в командировку для этих съемок.

И с этого момента в игру вступает LARRY, он как раз работает в этой компании. Он находится возле двери заседаний, из-за которой доносится голос: "КОФЕ". LARRY берет кофейник, который стоит на столе слева от двери, и заходит в дверь. А дальше Вы увидите, что, наливая кофе шефу, он разольет его и босс очень обидится, но, посмотрев на LARRY, подумает, что это тот парень, которого необходимо послать на съемки трех самых сексуальных девушек Америки, и он

сделал LARRY предложение, которое тот с радостью принял. Для выполнения этого задания босс дал ему портативную кинокамеру. LARRY вышел из двери. После этого будет запрашиваться пароль для игры, но он никакого влияния на ход игры не оказывает.

LARRY необходимо подготовиться к поездке. Зайдя в дверь, расположенную вверху экрана, на столе слева он увидел золотую карту и взял ее. Осмотрев комнату и все ящики, он подошел к правой крайней стойке (коричневая) и открыл верхний ящик. И взял содержимое этого ящика, это были три папки (информация о трех девушках, которые победили в конкурсе). LARRY решает посмотреть их (войти в меню (чемодан) и посмотреть (глаз) каждую папку) и там он найдет по одной вещи, которые пригодятся в его путешествии: в них информация о городе и месте, где можно найти девушек.

Выйдя из комнаты и проследовав влево вверх по коридору, попал в комнату с оборудованием для съемок. Внизу справа на столе он увидел видеокассеты, взял их и, посмотрев на них, увидел, что на них что-то записано, а LARRY необходимы чистые кассеты. Тогда он подошел к стирающему устройству (вверху на столе справа) и стер с видеокассет все записи (в меню (чемодан) взять кассету и поместить ее на устройство). Пройдя вдоль стола влево, он открыл крайний ящик и взял оттуда зарядное устройство для видеокамеры. Теперь можно выходить из комнаты и из здания компании (вправо). Выйдя оттуда, LARRY увидел лимузин, подойдя к нему, он сел в него и показал шоферу золотую карту. И водитель повез его в аэропорт.

А в это время мафиозная группировка разрабатывает план, как помешать LARRY выполнить задание.

Выйдя из автомобиля перед зданием аэровокзала, LARRY подошел к автомату по продаже авиабилетов слева от двери (рука на экран). Вставил золотую карту в автомат (куда показывает стрелка). На экране компьютера высветились ближайшие рейсы, LARRY вначале необходимо лететь в Нью-йорк (рука на строку), слева появится наборное поле, на котором цифры обозначены значками, расшифровку этих значков мы приводим ниже (на клавиатуре нажимать цифры, соответствующие местоположению этих кодовых знаков).

ОБОЗНАЧЕНИЯ КЛАВИШ НАБОРА:

– 1   – 6
– 2   – 7
– 3   – 8
– 4   – 9
– 5   – 0

И ему необходимо набрать код нужного рейса. Коды рейсов для следования в Нью-йорк мы приводим ниже.

New York

9:00 am	16053
10:10 am	12415
11:20 am	34023
12:40 pm	36528
1:30 pm	63639

2:20 pm 14065
3:40 pm 59592
4:40 pm 55788

Если Вы правильно набрали код, то внизу автомата появится билет на самолет, берите его, а также заберите золотую карту. Но, если Вы ошиблись в наборе кода, не расстраивайтесь, повторите еще раз все сначала. Эти действия необходимо повторять перед каждым перелетом из города в город, и в дальнейшем мы не будем описывать все вышесказанное снова, а только будем показывать коды рейсов в города, в которые LARRY необходимо попасть.

Теперь можно входить в здание вокзала, входная дверь за лимузином, из которого вышел LARRY. Войдя в здание, он прошел влево на следующий экран, увидел на стене слева внизу розетку и решил зарядить свою портативную кинокамеру. Он взял зарядное устройство из своего чемодана и вставил его в розетку, после этого взял камеру и поместил ее в зарядное устройство и начал смотреть на нее (глаз), пока она не зарядилась до 100%. После этого можно убрать зарядное устройство и камеру в чемодан.

LARRY вернулся назад и навел на кинокамеру, висящую возле двери, золотую карту, двери открылись и он прошел внутрь. В комнате LARRY дождался, пока над дверью появилась надпись "NOW BOARDING", и вставил купленный билет в щель справа от двери, дверь открылась и он прошел в самолет. В салоне LARRY взял журнал (синего цвета в кресле впереди него) и через некоторое время заснул.

Ему будет снится PATTI, которая выступает в клубе, а после этого выступления ее мененжер по приказу некого "JULIUS" уволил ее и PATTI, обидевшись, уходит из клуба. После этого Вы управляете лучшей подружкой LARRY PATTI.

Выйдя оттуда, она встретила инспектора DESMONDA, который предложил PATTI работать секретным агентом на FBI (ФБР), и она согласилась. Инспектор провел ее в лабораторию ФБР и рассказал о ее задании, в частности, найти данные о работе "JULIUS" и его фирм.

Затем он познакомил ее с начальником лаборатории TWITом, и PATTI ради интереса начала рассматривать (глаз) всех сотрудников объекта. Пройдя вправо, TWIT занес ее данные в компьютер и дал PATTI кодовый номер и кличку. Проходя по лаборатории, она запомнила, что находится в ней, и прошла в комнату, расположенную справа к доктору HOPIAN PHIL, а дальше Вы увидите, что доктор вмонтировал PATTI в одно очень пикантное место радиомаяк.

Выйдя от доктора и проходя по лаборатории, она взяла все предметы, которые там появились (на столе две пленки, магнитофон и стреляющий лифчик также на столе на следующем экране), вышла из здания (дверь вверху экрана) и села в лимузин. Из чемодана взяла одну из двух кассет (мы начнем описание с REVERSE BIAZ DATAPAK), вставила в магнитофон, показала его водителю и он повез ее в нужное место. Во время поездки Вы увидите, о чем думает PATTI. После этого мы снова переходим к LARRY.

Самолет, в котором он летел, приземлился в аэропорту Нью-Йорка. И LARRY, выйдя из комнаты справа от двери, увидев бочонок, решил исследовать его и нашел в нем монетку для телефона. Прочитав все рекламы (вверху экрана, видна только нижняя часть, необходимо навести "глаз"), он нашел телефон компании по прокату лимузинов (552-46-68). И, пройдя вправо, увидел телефон-автоматы и решил позвонить (рука на телефон) и вызвать машину. Из всех аппаратов работает только один (крайний слева). Сделав это, он вышел из здания вокзала и сел в автомобиль. Достал из чемодана HARD DISK CAFE NAPKIN, показал водителю и он отвез его в это кафе. Во время поездки мы видим, как босс LARRY узнает о состоянии дел.

Выходя из лимузина, LARRY увидел на заднем сидении кошелек и взял его. Перед входом в кафе он посмотрел в кошелек и обнаружил, что там лежат деньги и кредитные карточки. Войдя внутрь, он увидел грозную женщину, звонящую по телефону, и управляющего. Подойдя к нему, LARRY начал разговаривать с ним, пока управляющий не сделал LARRY ленту для прохода внутрь.

LARRY взял из компьютера ленту и решил обработать ее на музыкальном автомате (желтого цвета внизу и справа экрана) взять из чемодана ленту и навести на автомат. Обработанную ленту LARRY вставил в компьютер и вошел внутрь кафе. Но там была еще одна дверь. И чтобы туда попасть он сел на свобод[ны]

стул и стал ждать. И вот появилась девушка, это была MICHELLE MILKEN'S, она прошла в дверь, а LARRY решает попытать счастье. Вставил ленту в компьютер, машина узнала "LARRY" под другим именем, дверь открылась, и он вошел внутрь и сел за свободный стул.

LARRY стал разговаривать с девушкой до тех пор, пока она не пригласила его за свой столик. Сев за стол, LARRY взял одну пустую кассету и вставил в видеокамеру (посмотреть в чемодан взять кассету и навести на камеру) и включил кинокамеру (заглянуть в чемодан и навести руку на камеру), взял ее с собой и начал разговаривать с девушкой. Во время разговора он отдал все, что нашел в кошельке и в придачу и сам кошелек. После разговора Вы увидите, что с LARRY сделал эта девушка.

Он очнулся в комнате с телефоном (на столе справа) и, позвонив в бюро по прокату лимузинов, заказал машину и вышел из здания.

Сел в автомобиль, показал водителю золотую карту и поехал в аэропорт.

А в это время его босс разговаривает с "JULIUS" о некоторых сомнительных делах. Приехав в аэропорт, LARRY купил билет в следующий пунк назначения - Атлантик-Сити (действия те же, как и при покупке билета в Нью-Йорк, а коды рейсов в Атлантик-Сити мы приводим ниже).

Atlantic City

9:20 am	43895
10:30 am	58188
11:50 am	23802
12:00 pm	62165
1:00 pm	49702
2:10 pm	63305
3:10 pm	26084
4:10 pm	43051

Зайдя в здание, LARRY решил зарядить видеокамеру и прошел вправо, вставил зарядное устройство в розетку (справа внизу), а в устройство - камеру и подождал, пока она не зарядится до 100%. После этого он вынул все из розетки и поменял в видеокамере кассету с записью на чистую (в чемодане взять чистую кассету, навести на камеру и она автоматически поменяется). После этого он подошел к двери с камерой и показал золотую карту. Двери открылись и LARRY вошел внутрь, дождавшись надписи над дверью "NOW BOARDING", он вставил купленный билет в щель справа от двери и прошел в самолет.

В самолете LARRY уснул, и ему приснилось, как они с PATTI отдыхали в Венеции.

После этого мы снова переходим к PATTI. Она стоит перед офисом фирмы SHILL BUITDING. Зайдя внутрь, она увидела спящего охранника, она разбудила его (поговорить с ним) и спросила, как попасть к мистеру BIAR, охранник, поговорив по телефону, сказал ей, на какой этаж подняться. PATTI зашла в лифт и поднялась на нужный этаж.

Войдя внутрь, она взяла золотой диск (спереди внизу экрана), его можно послушать на проигрывателе, который находится под диском (в чемодане взять диск, положить на проигрыватель и, нажимая на кнопки (рука), включить его, можно также изменять скорость вращения диска: понажимайте на кнопки и посмотрите, что будет).

PATTI зашла в дверь, которая рядом с REVERSE, он инженер на студии. Ей необходимо поиграть на пианино (красное справа экрана), а REVERSE будет ее записывать. Для игры на пианино понажимайте на клавиатуре любые буквы. Инженер запишет Вашу игру два раза, а третий раз компьютер будет играть сам. После этого PATTI войдет в комнату звукозаписи и прослушает то, что она сыграла. Поговорив с ним и узнав, что ей было нужно, PATTI решила отблагодарить инженера. Как это было - Вы посмотрите сами.

А в это время инспектор следит за всеми действиями своей подопечной. Выйдя из студии, она села в автомобиль. В машине она взяла оставшуюся кассету, поменяла ее в магнитофоне (сначала рука на магнитофон, потом взять P.C. HAMMER DATAPAK и вставить в аппарат для записи) и показала его водителю. Машина тронулась и повезла PATTI в необходимое для исследования место. Во время поездки ей снится сон: во сне она видит, как она любит мужчину, но совсем не LARRY.

Теперь мы снова переходим к LARRY. Выйдя из самолета, он проследовал в здание вокзала. Пройдя вправо, он увидел четыре игровых автомата и решил поиграть на них -из одного выпала монетка для телефона. После этого он начал рассматривать все рекламные объявления (вверху экрана) до тех пор, пока не увидел рекламы проката лимузинов (над дверью к камерой 553-44-68). И пройдя влево, LARRY увидел телефон-автоматы и позвонил по исправному (второй слева) в фирму по прокату автомобилей. Сделав это, он вышел из здания вокзала и сел в лимузин. Достал из своего чемодана TRAMP CASINO MATCHBOOK, показал ее водителю и он отвез его в казино.

Выйдя из машины, LARRY поговорил с девушкой, стоящей перед входом, и она предложила сыграть ему в одну маленькую лотерею. Она попросила назвать любую цифру и LARRY назвал (набирайте любую это не имеет значения) и угадал. В качестве приза девушка дала ему 10 долларов. И с этой суммой он вошел в казино.

Подойдя к любому не занятому игровому автомату, он решает сыграть на все деньги, которые у него есть до тех пор, пока не выиграет 750 долларов (рука на любой автомат). Перед Вами предстанет автомат для игры в покер. Перед игрой лучше сохраниться, и сохраняйте игру каждый раз, когда Вы выиграете, а если проиграете, восстановите игру с предыдущего момента.

В игре "покер" Вам необходимо собрать две, три, четыре одинаковых карты или две пары или две и три одинаковых, а также все карты одной масти или пять карт подряд, например 4, 5, 6, 7, 8 различных мастей, если Вы это собрали, то Вы получите сумму, пропорциональную собранным Вами картам. Больше 100 долларов ставить нельзя.

На экране игрового автомата есть следующие обозначения: вверху слева направо - Ваш выигрыш, количество денег в банке, сколько у Вас осталось долларов.

HOLD	- нажмите, если хотите оставить эту карту.
CASH OUT	- забрать деньги и перестать играть.
ниже: треугольник вниз	- уменьшить ставку.
треугольник вверх	- увеличить ставку.

Когда LARRY набрал требуемую сумму, он вышел из казино и пошел влево по улице до тех пор, пока не увидел на одном из домов вывеску IVANA SKATES. И он решает зайти в этот магазин (рука на дверь). Подойдя к прилавку, LARRY увидел девушку и начал разговаривать с ней. Она скажет, что за прокат роликовых коньков необходимо оставить залог 250 долларов. LARRY отдал ей деньги (в чемодане взять деньги и навести на девушку), а она взамен коньки. Выйдя из магазина, он надел роликовые коньки (взять из чемодана коньки и навести на LARRY) и начал кататься по улице, пока не встретил симпатичную девушку. LARRY решает поговорить с ней (кружок из меню навести на девушку, но это необходимо делать быстро, так как она появляется только один раз и, если проедет мимо второй раз, вы ее уже не встретите). Во время разговора LARRY понял, что это есть вторая девушка, которую он должен снять на пленку, - LANA LUSCIOUS'. Он попытался дотронуться и раздеть ее, но LANA сказала, что ее можно найти позже в казино, и поехала своей дорогой. LARRY снял роликовые коньки (взять из чемодана коньки и навести на него), вернулся назад в магазин по прокату коньков и вернул их (коньки на девушку), она дала ему причитающуюся сумму денег, и он вышел из магазина и проследовал назад в казино.

Зайдя внутрь, LARRY пошел прямо и попал на соревнование - борьба с девушками. Поговорив с большим мужчиной, LARRY отдал ему 25 долларов за вход и, поговорив еще раз с мужчиной об участии в соревновании, он узнал, что в соревновании будет участвовать LANA и за это необходимо заплатить еще 500 долларов. LARRY отдал большому дяде эти деньги и на вопрос ответил LEMME AT'CM. После этого он включил видеокамеру, чтобы снять все, что делает LANA. LARRY начнет с ней бороться. На экране в различных местах будут появляться части тела девушки и Вам необходимо наводить на них действие "рука", если Вы будете успевать это делать, то LARRY победит в этом соревновании, а что будет дальше Вы увидите сами. Выйдя из казино, LARRY поговорил с мужчиной, стоящим возле двери, и мужчина вызвал такси для LARRY (на вопрос ответить YES, PLEASE), а LARRY отдаст ему все оставшиеся деньги.

Он сел в автомобиль, показал водителю золотую карту и поехал в аэропорт. А в это время Вы можете видеть, как подкупают президента компании C.A.N.E.. Приехав в аэропорт, LARRY купил билет в следующий пунк назначения Майами (действия те же, как и при покупке билета в Нью-Йорк и Атлантик-Сити, а коды рейсов в Майами мы приводим ниже).

Miami

9:50 am	18734
10:50 am	56308
11:40 am	40162
12:30 pm	36998
1:20 pm	37678
2:40 pm	31525
3:30 pm	62752
4:30 pm	29519

Зайдя в здание, LARRY решил зарядить видеокамеру (в Майами ему это сделать не удастся), он прошел вправо, вставил зарядное устройство в розетку (справа внизу), а в устройство камеру и подождал, пока она не зарядится до 100%. После этого он вынул все из розетки и поменял в видеокамере кассету с записью на чистую (в чемодане взять чистую кассету и навести на камеру, она автоматически поменяется). После этого он подошел к двери с камерой и показал золотую карту. Двери открылись, и LARRY вошел внутрь, дождавшись надписи над "NOW BOARDING", он вставил купленный билет в щель справа от двери и прошел в самолет.

В самолете LARRY уснул и ему приснилась, как они с PATTI стоят и разговаривают под теплым летним дождем. После этого мы снова переходим к PATTI.

Она стоит перед дверью в студию звукозаписи K-RAP. PATTI вошла и подошла к двери, но, чтобы зайти туда, необходимо знать код, она посмотрела в своем чемодане на магнитофон (желтое устройство) и запомнила записанный там код. PATTI нажала на панель управления (желтый пряморугольник рядом с дверью) и набрала запомненный код и вошла в дверь (рука на дверь). На столе в центре экрана она взяла отмычку, которой можно открыть ящик стола (можно использовать и ключ, который находится в горшке с цветком слева вверху экрана (рука на горшок), за это дается больше очков). Открыв ящик стола (используя отмычку или ключ, навести этот предмет на левую половину стола ниже компьютера), PATTI нашла секретную бумагу с пятизначным кодом, и прочитав ее, запомнила этот код. Посмотрев еще в столе (рука на стол), она обнаружила папку с документами о деятельности мафии и решила скопировать их на ксероксе. PATTI подошла к копировальному аппарату (на столе возле левой двери) и скопировала эти документы (взять в чемодане документы и навести на ксерокс). PATTI положила пакет с секретными бумагами назад в стол, положила на стол отмычку (или ключ в горшок, если она пользовалась ключом) и прошла в левую дверь.

В комнате PATTI зашла в дверь лифта (рука на лифт) и поехала вниз. Во время спуска на нее с интересом будут смотреть работники студии. Спустившись вниз, она переоделась (одежда висит рядом с лифтом), вышла из лифта и пошла вправо по коридору к двери в комнату B (вторая справа). Подойдя к двери, она нажала на панель управления и набрала код, который она видела в столе с секретными бумагами. И зашла в эту комнату.

Внутри PATTI приблизилась к пульту управления (слева вверху экрана) и начала нажимать любые кнопки и в динамик слышала, что говорят в комнатах этой студии. PATTI переключала до тех пор, пока не услышала необходимый разговор в одной из комнат ("2 LIVE 2 SCREW"), и решила его записать на пленку. Она взяла чистую магнитную пленку на третьей сверху полке в шкафу, расположенном в центре вверху экрана. Поставила ее на записывающее устройство слева внизу экрана (взять в чемодане ленту и навести на это устройство) и включила запись (рука на устройство). Но что это такое? PATTI заметили и закрыли в комнате, чтобы потом разобраться. И она решает забрать пленку (подойти к устройству для записи и выключить его, перемотать пленку назад и снять ее) и как-нибудь выбраться из комнаты. Для этой цели PATTI придумала использовать микрофон: она подошла к пульту управления и, переключив несколько клавиш, включила микрофон и крикнула в него. От такого крика стекло разбилось,

и PATTI выбралась оттуда живой и невредимой. Села в автомобиль и ей приснился золотой дождь.

Теперь мы снова переходим к LARRY. Выйдя из самолета, он проследовал в здание вокзала. Пройдя вправо, он увидел автомат и, подойдя к нему, он взял две монеты для телефона. После этого он начал рассматривать все рекламные объявления (вверху экрана) до тех пор, пока не увидел рекламу проката лимузинов, а также телефон альтернативной фирмы, которая также предоставляет автомобили (над телефонами два рядом 554-12-72 и 554-85-44). И, пройдя влево, LARRY увидел телефон автоматы и позвонил по исправному (третий слева) в альтернативную фирму по прокату автомобилей (второй номер; если позвонить по первому, то лимузин подадут, но этого нельзя будет сделать, когда Вы будете заказывать машину еще раз для следования в аэропорт). Сделав это, он вышел из здания вокзала и сел в лимузин. Достал из своего чемодана DOC PULLIAM'S CARD, показал ее водителю и он отвез его к доктору.

LARRY поднялся на второй этаж и вошел в дверь. В комнате на табурете что-то лежит и он решает взять это. После этого он посмотрел на DOC PULLIAM'S CARD и запомнил номер телефона доктора. После этого LARRY подошел к телефону, который находится слева на столике, и позвонил по этому номеру. Поговорив с доктором, он подошел к девушке за стойкой и также поговорил с ней. Она разрешила LARRY пройти в кабинет (правая дверь). Войдя туда, он увидел третью девушку CHI CHI LAMBADA'S. Не теряя времени даром, он включил видеокамеру и посмотрел на нее как можно скорее. После разговора с девушкой Вы увидите много интересного в гимнастическом зале. Выйдя из зала, LARRY поднялся опять на второй этаж здания, и позвонил по телефону в фирму по прокату автомобилей (554-85-44) и вышел из здания.

Он сел в автомобиль, и показал водителю золотую карту и поехал в аэропорт. А в это время Вы можете видеть, как консервативная партия подкупает сенатора . Приехав в аэропорт, LARRY купил билет в следующий пунк назначения Лос-Анжелес (действия те же, как и при покупке билета в Нью-Йорк, Атлантик-Сити и Майами, а коды рейсов в Лос-Анжелес мы приводим ниже).

Los Angeles

9:30 am	58212
10:40 am	46710
11:10 am	12320
12:50 pm	40616
1:40 pm	57664
2:30 pm	37669
3:20 pm	40088
4:00 pm	45095

Зайдя в здание, LARRY подошел к двери с камерой и показал золотую карту. Двери открылись и LARRY вошел внутрь, дождавшись надписи над дверью "NOW BOARDING". Он вставил купленный билет в щель справа от двери и прошел в самолет.

В самолете LARRY уснул и ему приснилась PATTI.

А в это время мы видим, как PATTI рассказывает инспектору о своей проделанной работе, он очень хвалит ее и приглашает на ужин в Белый Дом к президенту США. Но что это? Самолет, в котором находится LARRY, теряет управление и летит камнем вниз. Но бесстрашный наш герой LARRY берет инициативу в свои руки и решает включить автопилот (как только появится приборная доска, нажимайте все подряд, пока не найдете нужную кнопку). Он спасает самолет и всех пассажиров, LARRY даже не знал, что в этом же самолете находился вице-президент США.

Успешно приземлившись в аэропорту, LARRY встретили как героя. С ним по телефону разговаривал сам президент США и пригласил его в Белый Дом на ужин. Придя туда, он встречается с PATTI и инспектором. Когда они сели за стол, с PATTI завел разговор сосед справа, он стал делать ей заманчивые предложения и обронил нечайно фразу "JULIUS". И PATTI сразу догадалась, кто это, но бандит выхватил пистолет, а бесстрашный LARRY снова бросился спасать вице-президента. PATTI не растерялась, использовала стреляющий лифчик и обезвредила преступника. После этого LARRY с PATTI полетели на вертолете отдыхать на море.

На этом мы заканчивает описание пятой части игры про бесстрашного и обаятельного маленького человечка LARRY!

LEISURE SUIT LARRY 6
(Shape up or slip out)

Фирма - SIERRA ON LINE. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 10.1 Mb.

В общем-то, игра не очень сложная, Вы сможете пройти ее сами, если очень постараетесь.

Управление LARRY осуществляется с помощью пиктограмм, которые обозначают следующее:

ЧЕЛОВЕК	- перемещаться;
ГЛАЗ	- смотреть;
РУКА	- выполнение действия;
РУКА С ПРЕДМЕТОМ	- использовать предмет;
КРУЖОЧЕК	- разговаривать;
КЛЮЧИ	- раздеваться;
РЫЧАЖОК	- устанавливать величину (скорости, звука, текста);

После этого может появляться двойная стрелочка, нажав на которую, Вы пропустите определенные действия, которые будут выполнены автоматически.

Нажатие на клавишу ESC активирует следующее меню:

FILE

NEW (F9)	- перезапуск игры;
OPEN (F7)	- восстановить фрагмент;
SAVE (F3)	- сохранить фрагмент;
SAVE AS... (F5)	- автоматическое сохранение;
QUIT (CTRL-Q)	- выход из игры;

GAME

CONTROL (CTRL-L)	- изменение параметров игры;
MUSIC OFF/ON (F2)	- включение/отключение звука;.
SAVE-O-MAGIC	- включение/отключение автоматической перезаписи;
AUTO-SAVE	- установить время автоматической перезаписи;

HELP

INTERFASE	- посмотреть, что обозначают пиктограммы,
KEYBOARD FUN	- какие свободные клавиши;
CUSTOMER SERVICE	- адрес разработчиков;
HINT BOOK	- книга о разработчиках;
YOU MAY ENJOY	- о предыдущих играх;
ABOUT LARRY6	- авторы создания игры.

Справа на экране Вам показано количество набранных Вами очков, а внизу - какие предметы носит с собой LARRY. Их все можно использовать.

Мы не будем объяснять Вам принципы контролирования игры, Вы, наверное, знакомы с играми фирмы Sierra Online по предыдущим версиям игры о бесстрашном и любвеобильном LARRY.

Смысл игры угодить всем девочкам, которые попадутся в игре: принести им вещи, которые им нужны, за это они могут дать Вам другие необходимые предметы и их он должен отнести только одной девушке, которую зовут ШАМАРА.

Вы начинаете игру в фойе отеля. Возьмите ключ из коробки слева. Теперь идите направо по коридору. Заходите в первую дверь. В центре комнаты будет лежать ящик со льдом, под ним Вы найдете апельсин. Идите в дверь на кухню. В мусорном ведре Вы найдете банку сала. Около холодильника находится маленький лифт. Вы можете залезть в лифт и подняться в комнату ШАМАРЫ. Запомните это, т.к. этим лифтом придется пользоваться несколько раз в игре.

Идите обратно в коридор. Дальше по коридору будут ступеньки. Идите вниз. Возьмите спички из бара. Выдерните провод от микрофона. Выйдите в коридор и

идите дальше к бассейну. По бассейну плавает бар. Возьмите коробку с бара и откройте ее. Вы найдете очки и салфетку.

Видите зеленую дверь? Войдите туда и потанцуйте с девочкми. Когда занятие закончится, поговорите с преподавателем. Возьмите у нее ее удостоверение, оно висит у нее на груди. Идите в дверь рядом и поговорите с ТУНДЕРБЕРД. Она скажет Вам, что ей нужны наручники. Идите дальше в грязевые ванны. Там Вы найдете ШАРЛОТУ. Ей нужны батарейки. Идите дальше в душевую. Постарайтесь не попасть под струи воды. После раздевалки Вы увидите ГАРРИ за стойкой. Поговорите с ним, зарегистрируйтесь и получите полотенце, а также возьмите брошюру. Вернитесь в раздевалку. Разденьтесь (Ваша кабинка последняя в нижнем ряду) и примите грязевую ванну. Потом примите душ и одевайтесь. Идите к ГАРРИ. Идите в дверь к РОЗЕ (крайняя слева). Поговорите с ней. Ей нужны живые цветы, а не искусственные. Выходите из ее комнаты.

Идите в комнату косметики, вправо вниз по лестнице. Посмотрите на ШАБЛИ. Она попросит новое платье. Возьмите элекропровод около неработающего кресла. Идите в коридор. Идите на пляж все время вправо, выйдя из здания вниз по лестнице. Копайтесь в песке. Вы найдете лампу. Лампа пуста, но Вам предстоит наполнить ее маслом.

Идите в бар. Там будет петь девушка. Выдерните микрофон снова. Когда она сядет, поговорите с ней. Она попросит принести ее пива. Теперь идите в фойе, поговорите с приемщицой и возьмите ключ от своей комнаты. Она также скажет Вам о сломанной машине для похудения и попросит починить ее. Теперь идите в свою комнату из фойе вверх по лестнице, чтобы открыть дверь Вы должны использовать ключ на дверь. Посмотри на синию, красную и розовую карточки на столе. Идите в ванную. Откройте кран в раковине и обратите внимание на то, что из крана течет коричневая вода. Вернитесь в комнату и позвоните в службу обслуживания (Building Maintance телефон 76), чтобы вызвать монтера. Также позвоните в Housekeeping телефон 75, позже они принесут Вам подарок. Возьмите цветок со стола. Выйдите из комнаты. Около комнаты будет стоять тележка горничной. Возьмите оттуда все, что берется: тулетную бумагу, мыло, крем, туалетное покрытие и кусок шелка.

Идите к РОЗЕ и дайте ее цветок. Она Вам сделает одну очень интересную процедуру и после этого даст Вам орхидею. Дайте ее ШАМАРЕ. Вернитесь в свою комнату. В ванной Вы увидите сантехника, который чинит Вам раковину. Возьмите у него гаечный ключ и напильник. Выходите.

Теперь идите по коридору направо до конца, до ворот. Подождите немного и приедет АРТ на своем микроавтобусе, Вы сядете на это движущее средство и доедете в другой конец здания. Когда он развернет машину, предложите ему спички. Он уйдет за сигаретами. Теперь действуйте быстро. Откройте багажник машины. Используйте гаечный ключ и отсоедините провода двигателя. Когда вернется АРТ, машина не будет заводиться. Он попытается починить машину. Предложите ему свою помощь. Он Вам даст подержать фонарь. Когда машину починят, быстро вынимайте батарейки из фонаря (рука на фонарь, когда он появится внизу, где лежат все Ваши предметы), а то он ждать не будет. Отдайте фонарь АРТУ. Теперь отнесите батарейки ШАРЛОТЕ. Теперь оголите концы электрического кабеля, (рука на провода предварительно взять их). Используйте один конец его в розетку, а второй на дверь с электронным замком. Вы откроете дверь. А после очнетесь в своей комнате, у Вас появится золотая статуэтка, ее Вы также отдадите ШАМАРЕ. Вернитесь опять в комнату с электронным замком и возьмите жемчужину с пола. Выходите в комнату с грязевыми ваннами. Уберите растения со ступенек и с помощь гаечного ключа перенаправьте камеру в женскую душевую. Это отвлечет охранника. Охранник находится вне здания, на улице, в маленьком домике. У охранника украдите наручники, больше ничего не берите и отнесите их ТУНДЕРБЕРД. Теперь найдите номер ТУНДЕРБЕРД, почитайте надписи на дверях, слева от холла дверь в центре. Она оказалась не такой, какой ее представлял LARRY. Когда Вы придете в себя в своей комнате, то у вас появится собачий ошейник. Выньте из него алмаз. Идите к ШАМАРЕ и отдайте ей жемчужину, алмаз и современную золотую скульптуру.

Теперь идите к бассейну. Возьмите надувного бобра. Надуйте его с помощью колеса в кухне. Идите к машине для похудения, которая расположена с краю справа от стойки ГАРРИ. Откройте устройство красного цвета, расположенное в

центре помещения, с помощью гаечного ключа. Достаньте оттуда грязный фильтр. Закройте устройство. Идите в кухню и очистите фильтр в раковине. Положите чистый фильтр обратно в красное устройство и не забудьте закрыть его с помощью ключа. Теперь идите в зал тренажеров и возьмите широкий пояс с одного из тренажеров. Идите обратно к машине для похудения. Смажьте поршень с помощью сала слева в комнате. Завяжите разорванную трубу широким поясом, труба находится справа от красного устройства. Включите машину и дождитесь сообщения, что все в порядке, выключите машину. Идите к приемщице - ДЖЕММИ; и скажите ей, что машина работает. Идите за ней в комнату. Она ляжет на стол, присоедините датчики к ней. Поговорите с ней. Она попросит принести холодное полотенце. Выходите, положите полотенце в фонтан, а затем в холодильник, который находится в кухне. Идите к опять к ДЖЕММИ и положите холодное полотенце ей на голову. Теперь она захочет пить. Идите в коридор и поищите там тележку обслуги. На ней будет стоять вода. Возьмите воду и отнесите ее ДЖЕММИ. Если она попросит апельсин, дайте ей его из Вашего инвентаря. Потом она уйдет. Теперь наполните лампу маслом из машины, а точнее, из крана машины, расположенного в центре экрана. Идите и возьмите еще спичек из бара. Идите к ШАМАРЕ. Зажгите спичку от огня в комнате и зажгите лампу. Отдайте лампу ШАМАРЕ. Назад можно возвращаться и в лифте.

Теперь идите к воротам, до конца направо по коридору. Используйте удостоверение, чтобы открыть ворота. Идите в палатку и возьмите там упаковку пива. Отнести его в бар певице. Не забудьте выдернуть провод из микрофона. Поговорите с ней и принесите ей еще упаковку пива. Теперь идите в сауну, предварительно разденьтесь. Поговорите с девушкой. Когда девушка уйдет, она потеряет серебряный браслет. Возьмите его и отнесите его ШАМАРЕ.

Возьмите презерватив из комнаты, он лежит на кровати под подушкой. Идите в бар. За сценой (за занавеской) Вы найдете платье певицы. Возьмите и отнесите его ШАБЛИ. Вечером на берегу говорите и трогайте ее до упора. Используйте презерватив на ШАБЛИ. Когда Вы придете в себя в своем номере, вернитесь на пляж и возьмите бутылку шампанского.

Теперь идите к бассейну. Используйте шелк на салфетку и Вы сделаете плавки. Наденьте плавки. LARRY пойдет в кусты и переоденется. Теперь бросьте надувного бобра в воду и плывите к бару. Если Вы хотите поговорить с девушкой, то Вам придется заказать выпить. Хлопайте по хвосту бобра, и появится официантка. Закажите выпить. Когда официантка попросит удостоверение, покажите ей ключ от номера. Вам дадут выпивку. Теперь поговорите с МЭРЕЛИ. Вылезайте из бассейна и поговорите с охранником, который сидит на вышке. Он даст Вам ключ от вышки для прыжков. Идите на вышку. Сделайте отпечаток ключа в мыле. Используйте напильник на ключ и сделай копию ключа. Прыгайте! Вылезайте, отдайте ключ охраннику, плывите к МЭРЕЛИ и отдайте ей копию ключа от вышки. Позже поднимайтесь с МЭРЕЛИ на вышку, разденьтесь, но перед этим потрогайте девушку. МЭРЕЛИ скажет Вам мудрые слова. И от таких слов Вы упадете с вышки, зацепившись ногой за резинку.

Вы очнетесь в своей комнате. Выходите. Используйте машину для производства льда на шампанское, она находится рядом с дверью в Вашу комнату. Идите ШАМАРЕ. Скажите ей мудрые слова и предложите шампанского. После продолжительного разговора Вы увидите окончание этой игры.

Есть еще незначительные моменты, которые не влияют на ход прохождения игры, но за эти действия Вам будут начисляться очки. Вы можете сходить в туалет, но там все необходимо делать правильно. И не забудьте помыть руки. Новое мыло можно взять на тележке перед дверью, если ее не будет, позвоните по телефону 75.

Ну вот, пожалуй, и все, что можно сказать об этой игре.

PRINCE OF PERCIA 2

Фирма - BRODERBUND SOFTWARE. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 6.7 Mb.

Загрузив вторую часть игры "PRINCE OF PERCIA 2", Вы, как и в первой части, становитесь принцем. Не нажимая никаких клавиш, Вы увидите, что изменилось за это время в древней Персии. Счастье победителя оказалось для принца недолговечным. Через несколько дней после свадьбы Ваш герой направляется в диван, где султан вершит справедливый суд над своими подданными. Перед дверями у Вас возникает такое чувство, что что-то недоброе затевается в этом мире, но, полагая, что все это суеверия, Вы храбро открываете дверь и входите внутрь. Но что это? Вы видите, что все присутствующие с удивлением и недоумением пристально вглядываются в Ваше лицо! Подойдя ближе к принцессе, Вы видите, что она удивлена так же, как и остальные. На Ваш естественный вопрос, что же произошло, из тени выходит очень знакомая Вам фигура, в которой Вы узнаете самого себя! Но какже это может быть? На мгновение черты лица смазываются и Вы узнаете в своем двойнике визиря Джафара, который каким-то колдовским образом спасся от гибели в первой части игры. А Вы же оказываетесь одеты в нищенские одежды, и Ваше единственное спасение в этом случае от гнева самозванца-принца - это бегство! Прыгая в окно, Вы оказываетесь на крыше дворца, а затем все переходит в Ваши, будем надеяться, умелые руки.

Но прежде всего отметим некоторые изменения в клавишах управления, которые поначалу покажутся Вам неудобными, но к этому быстро привыкаешь. Теперь для того, чтобы выхватить саблю, необходимо нажать клавишу "Ctrl", а чтобы ее спрятать клавишу - "5" на цифровой клавиатуре или стрелку вниз. Не спрятав саблю, Вы не сможете бежать или прыгать. Есть также, как и в первой части, различные бутылочки, которые могут пополнить Ваши жизненные силы или уменьшить их, перевернуть экран или дать возможность безболезненно падать с большой высоты. Полностью управление игрой мы опишем в конце.

Итак, Вы выскочили из окна. Сразу же выхватывайте оружие. Герой сам развернется навстречу опасности (но это правило не работает, если противник нападает сразу с двух сторон, а это может быть довольно часто). Поразив врага, прячьте саблю и бегите навстречу приключениям. На первом уровне Ваша задача состоит в том, чтобы покинуть город и попасть на ожидающий Вас корабль. Поэтому, дойдя до "края мира" (дальше уже не видно домов), спускайтесь вниз и бегите на пристань ("деревянные мостики"), но не ввязываясь в драку. Противник будет возникать снова и снова, но судно Вас ждать не будет. Вам надо торопиться. Прыгнув на корабль, он зацепился за край (клавиша "SHIFT") и попал внутрь.

Попав на корабль, Вы можете передохнуть. Но, к сожалению, недолго. Ибо Джафар, узнав о том, что Вам удалось избежать "справедливого возмездия", насылает на Ваш корабль бурю, которая разбивает в щепки судно и выбрасывает Вас на пустынный остров. Из этого можно сделать единственный вывод: авторы игры тайно сочувствуют Джафару и постарались приложить максимум усилий к тому, чтобы Вы не смогли предъявить свои права на персидский престол. Так что мужайтесь, Вам предстоит изрядно попотеть, чтобы добраться к намеченной цели!

Прежде всего Вам надо найти выход с острова. Как показали проведенные нами исследования, Вам для этого необходимо отыскать вход. В данном случае - вход в пещеру. Это несложно: идите влево, и подсказка необходима только одна - чтобы суметь открыть входную дверь, необходимо наступить на все ступеньки, кроме отмеченной тайным знаком, он совпадает со знаком на входе в пещеру.

В пещере Вы сможете познакомиться с новинками человеконенавистнической технологии эпохи Синдбада - Морехода. Это шипы, которые более не вырастают из-под земли, а располагаются на вертикальных стенах, что позволяет Вам пришпилить противника или наоборот, поскольку это дело обоюдное. Во-вторых, это мортиры, срабатывающие от нажатия на кнопку. Некоторые из них можно обмануть, если передвигаться через кнопку на корточках. Появились также лужи с

противно чавкающей протоплазмой, которые уничтожают с первого попадания, и скелеты, которые Вы можете вывести из строя, хотя и ненадолго. Но не забывайте, что Ваша задача состоит не в геноциде безобидных обитателей подземных застенков Джафара, а в спасении порабощенной страны. Между прочим, после Вашего бегства принцесса тяжело заболела, и, если Вы не успеете вовремя (оставшиеся время можно увидеть, нажав на клавишу пробела), она умрет. Поэтому, если за Вами гонится толпа скелетов, не проявляйте чудеса героизма. Вам надо быстрее уносить ноги, а там все как-нибудь образуется.

Наконец, в одной из пещер Вы обнаружите симпатичный темно-синий ковер. Вы вполне логично подозреваете, что это ковер-самолет, и это, вообще-то, правильно. Но не спешите удобно располагаться на нем. У Вас есть все шансы превратиться в массу, подобную Whiskas, ведь решетка на верхнем своде пещеры закрыта, иначе атмосферные осадки неизбежно повредят тонкое оборудование летательного аппарата. Обратите внимание на скромную педаль, размещенную на верхней галерее. Именно она - Ваш ключ к спасению. Но добраться к ней окажется нелегко. Путь караулит "неубиваемый" скелет, охраняющий висячий мост. Если Вы попытаетесь ввязаться в драку, древнее прогнившее сооружение не выдержит и Вы вместе со своим противником рухнете вниз на радость Джафару. Кроме того, кнопка, открывающая дверь, находится в начале моста, а сама дверь - за мостом, скелетом и кнопкой с мортирой. Расстояние подобрано таким образом, что преодолеть его можно только непрерывными прыжками, пролетая мимо скелета и не наступая на кнопку мортиры. Вам придется некоторое время потренироваться, но другого пути просто нет.

Новая версия игры стала менее прямолинейной, чем первая. Иногда оказывается, что выход с уровня находится совсем рядом: чтобы дойти до него, нужно всего лишь пятнадцать - двадцать секунд.

Но вернемся к нашему герою. Ковер- самолет, выполняя прямой рейс "ПЕЩЕРЫ - РАЗВАЛИНЫ", переносит Вас ко входу в разрушенный замок. Жуткое, я Вам доложу, место. Во-первых, это змеи. Разят насмерть с одного укуса. Но при известных навыках одним ударом уничтожаются. Во-вторых, головы медузы. Противно пищат и очень эффективно дерутся. Но это живые обитатели. В развалинах Вас ненавидят еще сильнее, чем в пещерах. На сцену выступает исключительно эффективное средство против любителей играть в рабочее время, получившее у последних ласковое название "свинорез" (не очень заметная щель вдоль стены, но очень опасная). Что это такое - увидите сами. Спутать его ни с чем невозможно! И учтите, увидев "свинорез", Ваш герой сразу вспомнит, что можно не только бегать и прыгать, но и ползать (клавиша вниз и вперед).

На этом уровне Вы можете найти среди проломов в стене трубы, поползав в которых (клавиша вниз и вперед), Вы сумеете пополнить запас жизненных сил. Но будьте осторожны! Змеи в трубах встречаются достаточно часто, но мечом Вы воспользоваться не сможете. Выход в этой ситуации один - отползать назад до выхода из трубы, а затем разделаться с пресмыкающимся ловким ударом.

В ходе Ваших блужданий Вы обнаружите меч-кладенец, бесхозно валяющийся на полу. Не стесняйтесь, возьмите его. Но если у Вас осталось меньше трех литров "жизни", Вам конец. Ибо потрясение окажется слишком велико. Герой теряет сознание, и перед ним проходит картина далекого прошлого, из которого становится известно... О, ужас! Это же родной дом Вашего героя, и он вовсе не бездомный нищий, а настоящий принц! Но злой враг Джафар разрушил замок, и принц остался единственным, кто может отомстить за гибель родных и всего своего народа.

А для этого надо добраться до злодея. Тут в этом Вам поможет волшебный конь, мирно стоящий в виде скульптуры на одном из следующих уровней. Чтобы попасть на него, Вам придется вначале перебить всех медуз, пройдя понизу, а затем быстро пробежаться по верхней галерее и прыгнуть прямо на коня. Тогда волшебное животное оживет и перенесет Вас к храму Бога Гора, в котором окопались враждебно настроенные религиозные фанатики.

Это не менее ужасное место. Прежде всего, Вашим противником буду не "старушки", как это покажется по их внешнему виду, а хорошо обученные басмачи в украшенных перьями шлемах. Кроме того, в дополнение к "свинорезу" появляются "соковыжималки" (нечаянное нажатие на клавишу приводит в действие механизм, который, как пресс, прижмет Вас к стене или сбросит в пропасть) и "пе-

ревертыши" - педали, поворачивающиеся под ногами и сбрасывающие Вас на этаж или два ниже, а то и прямо на "свинорез".

В храме Вас ожидает немало сюрпризов в духе произведений Эдгара По. Рекомендация может быть только одна: сначала думайте, потом делайте. Кое-где придется проходить и сквозь "соковыжималку" (хотя это уже в духе братьев Стругацких). И вот Вы оказались у статуи орла, которая охраняет божественный огонь, и перед Вами еще один противник. Чтоже делать? После долгих исследований мы поняли, что необходимо, чтобы этот последний противник убил Вас. А после этого сидите и смотрите и не нажимайте никаких клавиш, даже если Вам будут предлагать это сделать. И Вы увидите, что же случится; когда Вы вновь обретете силы, возвращайтесь назад и входите в одну из открытых дверей.

Но враг уже поджидает Вашего героя! Последний этап самый сложный. И не только с точки зрения возросшей квалификации противника. Прежде всего необходимо догадаться, что нужно сделать. А это кажется нелегко. Надо признать, что завершающий уровень больше напоминает игры фирмы Sierra On-line, в которых надо сначала понять, что от тебя требуется по условиям игры. А дальше, как говорится, - дело техники.

Внизу Вы увидите паучью лапу, спускайтесь туда и сражайтесь с воинами до тех пор, пока не наберете 12 жизней. У противника с пятью жизнями после того, как Вы его убьете, появится большая бутылочка с дополнительной жизнью, а если враг с тремя жизнями, то у Вас восстановится только одна жизнью. Когда у Вас будет полный комплект жизней, поднимайтесь наверх и бегите вправо. Вы увидите четыре неподвижно стоящих двойника, их необходимо уничтожить и подойти к месту, где был центральный двойник, начинайте вращение (нажимая попеременно клавиши влево-вправо) и поднимайтесь наверх. И Вы увидите своего врага - Джафара, и его необходимо уничтожить огненным шаром, но будьте осторожны: каждый такой бросок отнимает у Вас две жизни. Лучше всего подбираться к нему сзади.

Если Вы сумеете воспользоваться нашей информацией, то сможете разделить радость Вашего героя и ... убедиться, что на этом приключения персидского принца не заканчиваются! Что же, мы готовы к встрече с третьей частью. А Вы?

На экране в левом нижнем углу красными бутылочками показана Ваша жизнь, справа синими - жизнь противника (если она есть).

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ.

RIGHT - вправо;
LEFT - влево;
UP - прыгает вверх, при удержании подтягивается и залезает на препятствие;
DOWN - спускается вниз, приседает;
UP+LEFT/RIGHT - прыжок, можно прыгать с разбега;
SHIFT - взять что-либо;
CTRL - достать меч и удар;
SPACE - сколько осталось времени;
UP - переход на другой уровень (войти в дверь);
SHIFT+любая стрелка - замедленное движение;
ALT+Q - выход в DOS;
ALT+R - перезапуск игры;
ALT+A - перезапуск уровня;
ALT+O - выбор опций;
ALT+S - вкл/выкл звук;
ALT+M - вкл/выкл музыку;
ALT+G - сохранить игру, управляется:
TAB - выбор ячейки;
ENTER - изменение;
ESCAPE - возврат в игру;
ALT+L - восстановить игру, управляется также, как и при сохранении;
ALT+K - клавиатура;
ALT+J - джойстик;
ALT+H - просмотр результатов;
ESCAPE - пауза;

В игре "PRINCE OF PERCIA 2" скорее всего существует отладочный люк. Необходимо запустить программу с заветным словом MAKINIT в командной строке, т.е. набрать: PRINCE.EXE MAKINIT

Тогда в дополнение к основным появляются следующие дополнительные возможности:
SHIFT+T - увеличить жизнь;
SHIFT+I - перевернуть экран;
SHIFT+K - потерять жизнь;
SHIFT+S - включение тени;
SHIFT+B - посмотреть себя;
SHIFT+W - медленное падение;
SHIFT+R - выдает номер комнаты;
ALT+N - переход на следующий уровень;
ALT+K - Вы - противник;
F1 - покадровый режим;
F3 - Player (on/off);
F6 - координаты;
K - убить противника на текущем экране;
"+" - добавление времени;
"-" - уменьшение времени;

RETURN TO ZORK

Фирма - INFOCOM/ACTIVISION. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 22 Mb.

Эта игра является продолжение знакомой уже Вам игры ZORK. Но как и многие игры, которые имеют продолжение, эта отличается более приятной графикой и непредсказуемым и интересным сюжетом. Она полна различных приключений и неожиданностей. В ходе игры Вас ожидает многое: и драки, и магия, и долгие похождения по неизведанным просторам и в другом измерении. Вы сможете приручить настоящего орла и перелетать на нем в любую точку. Вы будете сражаться с чудовищами и троллями, будете путешествовать по рекам и лесам и в глубоких пещерах. Но кто бы мог подумать, что из подвала обычной старой мельницы можно попасть в другое измерение, но Вам предстоит и это. В этой игре Ваша задача заключается в том, чтобы найти замок бога сна Морфея, сразиться с ним и победить его. Для выполнения этой задачи у Вас есть фотоаппарат, которым Вы можете фотографировать все, что Вам встретится в пути, и магнитофон, который автоматически записывает все разговоры и может по Вашему желанию воспроизвести любой из диалогов, которые Вы услышите в пути. Как использовать эти предметы, мы опишем ниже. Ну, а самое главное это то, что во время Ваших приключений Вы приобретете себе новых друзей. Удачи Вам!

Управление осуществляется с помощью "мыши". Нажатием правой клавиши вызывается список предметов. А с помощью левой клавиши выполняются все остальные действия. "Использовать предмет" - для этого необходимо выбрать нужный предмет, нажать левую клавишу, Вы увидите набор пиктограм в виде рисунков, обозначающих, какое действие можно совершить с этим предметом, рядом с рисунком надпись, обозначающая это же действие. Если Вы переведете курсор в левый верхний угол и появится изображение дискеты, нажимайте левую клавишу мыши и Вы войдете в основное меню:

SAVE - сохранить игру;
LOAD - загрузить игру;
RESTART - начать игру сначала;
EFFECTS - включить или отключить эффекты;
QUIT - выход из игры;
TEXT - включить или отключить надписи;
MUSIC - включить или отключить музыку;
SOUND - включить или отключить звук.

Передвигаться можно в направлении, указанном красной стрелкой, когда Вы выберете направление, передвигая курсор по экрану, и появится стрелка, нажимайте левую клавишу "мыши" и Вы переместитесь на следующий экран.

В начале игры в Вашем кармане есть следующие предметы:

MAP - карта; выбрав ее, Вы можете посмотреть схематическое изображение местности, где проходит игра. На нее автоматически наносятся все пункты, где Вы побывали, это пригодится в дальнейшей, когда Вы сможете летать на орле. Карта продолжается вниз (курсор с самый низ пока не появится стрелка) и на другом листе. Чтобы перевернуть страницу, курсор необходимо перевести в нижний правый угол и нажать левую клавишу "мыши".

PHOTOS - альбом с фотографиями, которые Вы сделали

TELE-ORD - волшебный шар, выбрав его можно услышать наставления волшебника.

CAMERA - фотокамера, выбрав ее Вы сфотографируете, все что у Вас перед глазами.

TAPE RECORDER - магнитофон, автоматически записывает все разговоры.

УПРАВЛЕНИЕ МАГНИТОФОНОМ

Панель внизу имеет следующие управление:

Две стрелки влево - перейти на предыдущую запись.
Две стрелки вправо с черточкой - перейти на следующую запись.
Две стрелки вправо - прослушать все записи подряд.
Одна стрелка вправо - включить магнитофон для воспроизведения.

Панель справа:

Трехугольники вверх и вниз - выбор записи разговора необходимого человека. Его имя отображается вверху магнитофона.

KNIFE - нож;

MATCHES - спички;

В процессе игры Вы будете находить и использовать следующие предметы:

ROCK - КАМЕНЬ
WOOD PLANKS - ДОСКИ
BOX - КОРОБКА
NOTE BOOK - КНИГА
CHOCK - КОЛЕСО
CAST REGISTER - КАССОВЫЙ АППАРАТ
COINS - ДЕНЬГИ
HELMET - ШАПКА
BAT CAGE - ЛЕТУЧИЕ МЫШИ
SWORD - МЕЧ
COIN - МОНЕТА
SINK - УМЫВАЛЬНИК
MEAT - МЯСО
MIRROR - ЗЕРКАЛО
MYSTEIOUS DISK - ДИСК
BRA BOX - КОРОБКА
WHISTLE - СВИСТОК
TILES - ПЛИТКИ
ILLYMYNITE ROCKS - ДВА КАМНЯ
RAG - ТРЯПКА
RUSTY METAL THING - МЕТАЛЛИЧЕСКИЕ ПЛАСТИНКИ
VOUCHER - СВИСТОК
ARROWS - СТРЕЛЫ
FAIRY DUST - МЕШОЧЕК
MAGNET - МАГНИТ
WITCHS STICK - ПОСОХ
WEAR HELMET - ШАПКА
BAT CAGE - МЫШИ

VINES - ЛОЗА
RAFT - ПЛОТ
CRANK - РУЧКА
KEY - КЛЮЧ
BATTERY - БАТАРЕЙКИ
TICKETS - ЧЕКИ
GIFT - КАМЕНЬ
NECKLACE - ОЖЕРЕЛЬЕ
PLANT - РАСТЕНИЕ
FLASK - ПРОБИРКА
BOOK - КНИГА
THEIMOZZ - ТЕРМОС
SOAP - МЫЛО
CARROT - МОРКОВЬ
WIRE - ЖЕЛЕЗКА
CEREAL BOX - ХЛОПЬЯ
RATS - КРЫСЫ
FRAME - РАМКА
SCROLL - ПИСЬМЕНА
CATE - СЕЙФ
SEALED LETTER - ПИСЬМО
BOW - ЛУК
TALON - БУМЕРАНГ
SPIDER - ПАУК
SHEILD - ЩИТ
FLOBOZZ DISC - ДИСК

В игре будут использоваться следующие команды:

PUT IN INVENTORY - положить в карман;

TALK - разговаривать, Вам будут предложены следующие виды разговоров:

TNREATEN - угрожать, испугать;
FASCINATED - очаровывать;
BORED - скучать;
APOLOGETIC - извиняться;
FRIENDLY - дружески разговаривать;
CAUTIOUS - предусмотрительный;
SUSPICAOUS - почтительно;
STOP TALKING - остановить разговор;

ASK ABOUT - поговорить о чем-нибудь, предмете, карте, фотографиях.

END CONVERSATION - окончить разговор.

PICK UP - ВЗЯТЬ В РУКИ
TIE - СВЯЗАТЬ
DIG UP - КОПАТЬ
STRIKE - СТУЧАТЬ
KNOCK - ПОСТУЧАТЬ
GIVE - ОТДАТЬ
THROW - БРОСИТЬ
EXAMINE - ИССЛЕДОВАТЬ
SHOW - ПОКАЗАТЬ
MAKE - СКАЗАТЬ ТОСТ
LASERT - ОТКРЫВАТЬ
LIGHT - ЗАЖЕЧЬ
WARM - ГРЕТЬ РУКИ
FEED - КОРМИТЬ
TURN SILO - ВРАЩАТЬ
POUR - ЗАЛИТЬ, ПЕРЕЛИТЬ
READ - ЧИТАТЬ
STRIKE - РАЗРЕЗАТЬ
STRINKLE - ПОСЫПАТЬ
OPEN - ОТКРЫТЬ
SHOOT - СТРЕЛЯТЬ
CUT - СРЕЗАТЬ
LOOK - СМОТРЕТЬ
PULL OUT - ПОТЯНУТЬ
DRINK - ВЫПИТЬ
DROP - БРОСИТЬ НА ЗЕМЛЮ
POUR OUT - ВЫЛИТЬ
ZOOT OUT - ВЫХОД
KICK - ОТТОЛКНУТЬ
USE - ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ASK FOR KEY - СПРОСИТЬ О КЛЮЧЕ
TURN - ОТКРЫТЬ КРАН
BURN - ПОДЖЕЧЬ
MILK COW - ДОИТЬ КОРОВУ
FILL - НАЛИВАТЬ
WASH - МЫТЬ КАМЕНЬ
SHAKE - ТРЯСТИ
STRIKE - РАЗБИТЬ
PRY - ОТОРВАТЬ
REMOVE - ВЗЯТЬ ИЗ
SWING - УДАРИТЬ
MOVE - ПЕРЕМЕСТИТЬ

Вы начинаете эту увлекательную игру в горах, прослушав наставления волшебника, возьмите слева камень (ROCK) и бросьте его в птицу (VULTURE), сидящую на плакате. После этого можно пройти вперед, к маяку. Войдите внутрь и поговорите с его хозяином, больше здесь делать нечего. Выходите на улицу и обойдите маяк слева. Вы увидите виноградные лозы (VINES), срежьте их ножом (нож на растение). После этого свяжите ими доски, которые лежат на берегу реки. У Вас получился плот (RAFT) садитесь на него и плывите по реке до тех пор, пока не увидите мост. Подплывите к мосту (стрелка направо) и выходите на берег. Вы находитесь в городе WEST SHANBAR. Будьте осторожны: мост разрушен, так что по нему ходить опасно. Войдите в разрушенное здание (DESTROYED HARDWARE STORE), справа последнее здание. Возьмите коробку (BOX) и ручку (CRANK). Выходите из здания и идите в мэрию (TOWN HALL), первый дом слева. Поговорите с мэром (MAYOR), а также ознакомьтесь с содержимым ящиков справа. В них находится информация о знаменательных датах этого города. Это также является ответами на вопросы учительницы в школе и Реббеки у себя дома. После того, как Вы покините мэрию, пройдите к школе (первое строение справа (SCHOOL HOUSE)), но перед этим лучше сохранить игру. Постучите ручкой в колокол, который висит над дверью и Вас впустят внутрь. Поговорите с учителем и после небольшой контрольной работы она даст Вам тетрадь (NOTEBOOK). Мы Вам предлагаем ответы на некоторые вопросы, в частности, правильное написание месяцев года:

OTTOBUR - октябрь
DISMEMBUR - декабрь
SUSPENDUR - сентябрь
AUGUR - август
FROBUARY - февраль
MAGE - май
JELLY - июль

После того, как Вы покинете школу, развернитесь и идите налево от моста в старую мельницу (OLD MILL). Войдите в дверь и выпейте стаканчик со стариком

BOOS. Вы попадете на задний двор, возьмите рядом с машиной ключ (KEY) и поверните водяное колесо (CHOCK) слева от дома. Выходите из дома и возвращайтесь в город. Идите к магазину (GIFT SHOP), он расположен вторым слева. Откройте дверь ключом из старой мельницы (ключ навести на дверь). Возьмите в магазине батарейку (BATTERY) с полки (в центре экрана, красного цвета). После этого откройте кассовый аппарат и возьмите деньги и банковские билеты. Теперь можно выйти из магазина и пройти под мост (стрелка будет справа от моста). Там Вы увидите мальчика, отдайте ему банковские билеты и взамен получите камень (GIFT). Возвращайтесь опять на старую мельницу и сделайте следующее: когда старик нальет Вам стаканчик вина, вылейте его на растение (PLANT), расположенное слева. Затем скажите тост и выпейте пустой стакан. Старик Вам снова нальет, и Вы повторите эту операцию 4 раза, когда BOOS упадет, можно выходить из дома. Но не уходите далеко, снова возвращайтесь на мельницу. Выпейте со стариком еще 3 раза, а на четвертый, пока он не упал, выберите пиктограмму с перечеркнутым знаком (которая означает: спросить о ключе). После того, как старик даст Вам ключи, поднимите с пола пробирку (FLASK). Залезайте в подвал. Перед Вами будет дверь. Откройте ее ключом, которые Вам дал старик. Вы оказались в новом измерении в недалеком прошлом или будущем.

Выходите на улицу из дома и идите прямо. Войдите в MOODOCK'S ARMOURY и поиграйте в интересную игру с мужиком (используйте игровую доску перед ним), перед началом игры Вам покажут, как в нее играть. Необходимо запереть его фигуру (лучше всего ходите по кругу, наведите курсор на выбранное Вами поле и нажмите левую клавишу "мыши"). Когда Вы победите, он даст Вам меч (SWORD) и монету (COIN) (подберите из правого угла). Выходите из дома и повернитесь лицом к мосту. Перейдите через мост, Вы увидите и статую HEROS MEMORIAL, поверните налево. Возьмите книгу (BOOK) у ног клоуна (FOOLS MEMORIAL). Пройдите налево и Вы увидите домик (SHOOTS FARM). Войдите в дом через одно из окон и пройдите во вторую дверь слева.

Вы попали в ванную комнату, там находится девушка. После того, как она Вас ударит и Вы прийдете в себя, попытайтесь ответить на ее вопросы (ответы на них в ящиках шкафа у мера). Если Вам это удастся пройдите из главной комнаты в комнату справа. Войдите внутрь и возьмите зеркало (MIRROR) справа на комоде. Из главной комнаты идите вперед и Вы попадете на кухню. Возьмите мыло (SOAP) и термос (THERMOZZ) в центре стола. Теперь Вы можете откройте холодильник и взять из него мясо (MEAT). Не выходя из кухни, положите мыло в раковину (SINK). Пустите воду из крана и Вы получите полную раковину мыльной воды. Возьмите камень (GIFT) у себя из сумки и помойте его в мыльной воде. Вместо камня Вы получите кусочек диска (MYSTERIOUS DISK). Налейте также в пробирку (FLASK), которую Вы взяли у старика, воды, она Вам в дальнейшем пригодится. Из главной комнаты можно попробовать войти в комнату слева. На Вас выскочит собака, и, если Вы нажмете на нее, то она кинется на Вас. Вы везде побывали в доме, теперь можно и из него выходить.

Выходите на дорогу. Походите по тропам (только не уходите далеко), пока не встретите девушку из дома, которую зовут Ребекка. Сфотографируйте ее и снова возвращайтесь к дому, но не входите в него, а идите направо. Перед Вами появится старая мельница. Вам необходимо использовать имеющуюся у Вас ручку на двери этой мельницы (ручка на дверь) и покрутить ее по часовой стрелке до тех пор, пока мельница не развалится. Вы увидите морковь, возьмите ее. Пройдите еще направо и войдите в красный дом. Извинитесь (курсор на пиктограмму APOLOGETIC) перед парнем, который откроет дверь.

Выходите на улицу и поднимите с земли коробку (BRA BOX), лежащую справа от дома. Идите в синий дом прямо по дороге. Рядом с коровой возьмите сено (HAY) и снова положите его на пол. Зажгите спичку и подожгите сено. Погрейте руки над огнем, а теперь можно подоить корову в термос, а затем дайте ей морковку, Вы еще не один раз будете приходить сюда. Возвращайтесь в город. Подойдите к последнему зданию слева и Вы увидите печь, потяните за первый рычаг (LEVER 1). Откроется печь, и Вам необходимо взять у себя из сумки (BRA BOX) и положить его в печку. После этого снова потяните за первый рычаг. Далее потяните за второй рычаг (LEVER 2). Когда откроется ящик в печи, посмотрите в него. Там будет лежать железка, но она очень горячая и брать ее небезопасно. Полейте ее из пробирки водой. Возьмите железку и подойдите к первому

зданию слева (оно первое, если смотреть от моста). Используйте железку на двери в качестве отмычки, чтобы войти в него. Потрясите (SHAKE) коробку с хлопьями (CEREAL BOX) 2 раза, и там появится свисток (WHISTLE). Вам необходимо взять его. А также Вы должны поймать крысу (RATS), которая бегает по столу, и положить крысу в коробку (BOX), которая у Вас уже припасена, из разрушенного дома. Подойдите к последним зданиям, там будет развилка дорог. Вы должны пройти налево. На земле Вы увидите керамику (TILES), поднимите ее, повернитесь на 180 градусов и там увидите раму (FRAME), ее также необходимо подобрать. Положите керамику в раму (это делается, посмотрев в карман) и посмотрите на нее. Вы увидите надписи в квадрате и Вам предстоит поиграть в пятнашки так, чтобы получилась фраза "WATER UNSEEN AT FALLS MIX WITH BAT DROPPING YIELDS POTION FOR". Когда Вы это сделаете в вышеуказаном порядке, Вам дадут последнюю фишку, и Вы сможете видеть всю надпись. Выходите из игры и берите камни (DISK PIECE) и кусочки металла (PIECES OF ILLUMINYTE) с земли. Теперь возвращайтесь назад в город и входите в первый дом справа, если смотреть от моста. Подойдите поближе к женщине за стойкой и дайте ей монеты (COINS), она Вам предложит комнату в гостинице.

Поднимитесь на лифте и войдите в свой номер (будет указывать стрелка). Положите кусочки металла на тумбочку (ILLYMYNITE ROCKS). На пульте управления, который висит на стене, поверните сначала первую (TUNER), а затем вторую ручку (LIGHT SWITCH) и Вы уснете. Когда Вы проснулись, то почувствовали, что что-то изменилось в городе. С этого момента начинается самая главная часть игры.

Выходите из комнаты и из гостиницы и сначала пройдите на ферму и возьмите еще немного морковки. Теперь можно идти в коровник и перелить в пробирку (FLASK) молоко из термоса (термос на пробирку, а затем подоите корову в термос. Как это делать Вы уже знаете). Выходя из коровника, не забывайте угостить корову морковкой. Теперь идите в Шепчущий Лес (WHISPERING WOODS) и выпейте все молоко, которое у Вас есть из термоса и пробирки. Вам должны дать [5] очков за это. Возможно, что очки Вы получите не сразу, тогда Вам необходимо доить корову еще несколько раз в термос и пробирку. И вот теперь, когда получены долгожданные 5 очков, смело заходите в лес, Вам уже ничего не страшно. На рисунке 1 мы предлагает схему Шепчущего Леса, две клеточки на схеме обозначают один экран. А также мы покажем прохождение этого лабиринта по направлениям север, юг, запад, восток:

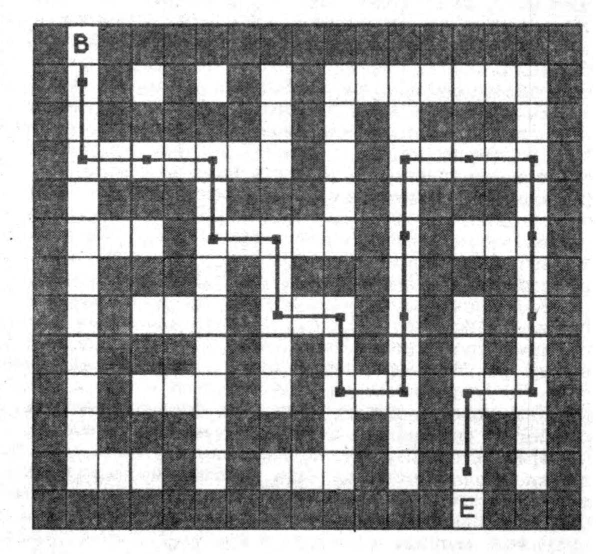


Рис. 1

NORTH	- N	- СЕВЕР
EAST	- E	- ВОСТОК
SOUTH	- S	- ЮГ
WEST	- W	- ЗАПАД

Эти обозначение будут действительны и для второго леса.

S-E-E-S-E-S-E-S-E-N-N-N-E-E-S-S-S-W-S-S

 - Деревья, камни

B - вход в лес
E - выход из леса

И вот Вы вышли из леса и оказались на пристани. Ударьте в колокол (BELL) и подождите, пока появится перевозчик (в виде смерти с косой). Покажите ему монету (COIN), которую Вы получили вместе с мечом, и он перевезет Вас на остров. Слева у края экрана Вы увидите дорогу, идите по ней к дому Канука. Войдя в дверь, Вы увидите гуся. Возьмите письмена (SCROLL) слева в углу и прочитайте их гусю (письмена на гуся). Гусь превратится в человека. Покажите ему кусочки диска (DISK PIECES) и поговорите с ним о бутылке. После этого входите в бутылку (курсор на бутылку) справа. Заходите на корабль и поднимайтесь на мачту (стрелка вверх), Вы увидите номер на парусе (9427), этот номер Вам необходимо запомнить. Заходите в каюту, берите тряпку (RAG) и идите к сейфу справа от кровати. Попытайтесь открыть его. Шифр сейфа Вы видели на парусе (стрелка вверх - цифру, а стрелка вниз - уменьшить). Поверните ручку, возьмите в нем кусочки диска (DISK PIECES) и металлические куски (METAL RUSTY). Теперь для Вашей безопасности необходимо взять в руки зеркальце из Вашей сумки и смело выходить из бутылки. Канук превратится в гуся. Скормите гусю письмена, и он снесет Вам небольшое яичко. Подберите его и выходите из дома. Используйте на яйце нож, чтобы его разбить. Письмена снова у Вас. Теперь можно возвращаться на пристань и позвонить в колокол, чтобы позвать перевозчика. Опять покажите ему монету, и он перевезет Вас на противоположный берег. Когда сойдете на берег, Вы должны вернуться в город по такому маршруту:
N-E-N-N-N-W-W-S-S-S-W-N-W-N-W-N-W-W-N-N.

В городе зайдите в кузницу Черного Смитта (BLACKSMITH SHOP) и дайте Ваш меч кузнецу для небольшой починки. Походите по городу, пока кузнец чинит Ваш меч. Возвращайтесь в кузницу и дайте кузнецу кучку монет из сумки (он может отказаться от денег, значит, меч не готов, походите еще и возвращайтесь позже). Когда получите меч обратно, идите во второй зеленый лес (поворот налево у развилки (RUINS)). Идите по маршруту NORTH, EAST, EAST, SOUTH. И Вы окажетесь у металлического дерева. Используйте на нем свой меч и подберите упавшие монеты, но вот незадача - меч Ваш сломался.

Возвращайтесь обратно в город, развернитесь и следуйте по маршруту NORTH, WEST, WEST, SOUTH. Идите снова в кузницу, верните кузнецу сломанный меч и поговорите с ним угрожающе (THEATEN). Вы получите взамен рецепт нового меча (VOUCHER). Идите к кораблю Бена (BEN'S BOATHOUSE) и поговорите с ним о кнуте, который он держит в руках (во время разговора курсор на кнут, который в руках). После этого покажите ему фотографию Ребекки (войти в альбом и навести курсор на фотографию Ребекки). Он отдаст Вам письмо (SEALED LETTER). Отдайте ему еще рецепт меча, который дал кузнец, а Бен должен подарить Вам новый меч, лучше прежнего. После этого Вы должны пройти в коровник и еще раз подоить корову. Полученное молоко перелейте в пробирку. Теперь можно идти в Зеленый Лес, в котором Вы брали монеты. На рисунке 2 мы приводим схему этого леса. А также будем показывать маршрут прохождения.

N-N-W-S-W. Первая Ваша остановка - Лучник (BOWMAN). Вы должны дать лучнику молоко из пробирки, и у него случится растройство желудка и он уйдет. Подберите все вещи, которые он оставил после себя в правом углу (лук, стрелы, пробирку). Теперь идите к светлячку (FAIRY AREA) N-N-W. Вы оказались в кромешной темноте, зажгите спичку. Поговорите дружески со светлячком (FRIENDLY) и навести курсор на один из плодов справа вверху. И после этого она даст Вам мешочек (FAIRY DUST). Теперь можно идти к Дереву духу (TREE SPIRIT), W-N-N-N-E-E-E-S. Послушайте ее очень надоедливую песню и уходите от нее (BORED). Следующий Ваш пункт назначения - Лиственная западня (LEAF TRAP). Пройти два экрана назад и развернуться E-E-S-E. Бросьте свой меч впе-

ред в листву, и ловушка поднимется вверх. А теперь разрежьте ножом сетку с листьями и заберите обратно свой меч.

В - вход в лес
М - металлическое дерево
Л - лучник
С - светлячок
Д - дерево дух
З - лиственная западня
К - статуя кабана
П - паук/выход

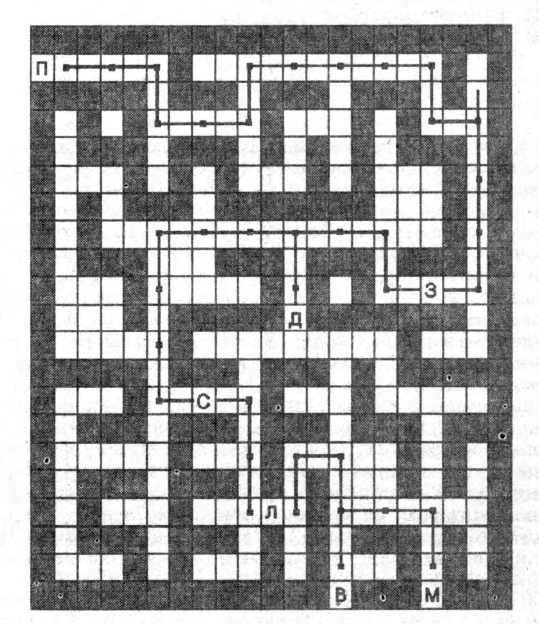


Рис. 2

Теперь Вы должны идти к статуе кабана (BOAR STATUE), вперед N-N-N-N. Ударьте по этой статуе три раза мечом и из образовавшейся щели возьмите еще одну часть диска. После этого можно идти к выходу, пройти назад и W-N-W-W-W-W-S-W-W-N-W-W. Вы увидите перед собой паутину, но в настоящее время Вы ничего не сможете с ней сделать, не побеспокоив паука, а этого делать нельзя. Возвращайтесь назад, в город, по маршруту: назад и E-S-E-E-N-E-E-E-E-S-E-S-S-S-W-W-N-W-W-W-W-W-S-S-S-E-E-S-S-E-N-E-S-S-S.

Идите в Шепчущий Лес и пройдите сквозь его. На пристани вызовите перевозчика и покажите монету. На входной двери в дом Канука Вы увидите магнит (MAGNET). Используйте меч и оторвите магнит от двери. Загляните в Вашу сумку и используйте магнит на свистке. И, когда появится орел, Вы не пугайтесь, теперь это Ваш надежный помощник. Покажите орлу любое место на карте, и он мигом перенесет Вас туда (войти в карту и указать курсором место необходимое Вам). Идите на ферму и наполните молоком все свои емкости. Идите налево от фермы и Вы попадете в VULTURE PITS. Загляните в сумку и используйте на мясе мешочек, который Вам дал Светлячок, Вы сделаете мясо отравленным. Бросьте мясо в сторону пещеры (но не в орлов, а куда-нибудь в сторону), и, когда его съедят орлы, они заснут. И Вы можете смело заходить в пещеру. Берите бумеранг (TALON) и выходите из пещеры. Теперь идите к Утесам Депрессии CLIFFS OF DEPRESSION, от дома Ребекки налево. Возьмите веревку (ROPE), идите на пристань к лодочнику Бену и заплатите ему за лодку. Войдите в лодку и засуньте в мотор крысу из ящика. Она начнет крутить двигатель, и Вы поплывете на болота. Заходите в дом-дерево и знакомьтесь с его хозяйкой, ведьмой WITCH ITA. Будьте осторожны в выражениях, Вы должны показать, что Вы друг. Когда диалог закончен, покажите ведьме молоко в термосе. Затем отдайте ей письмо, которое Вам дал Бен, но не открывайте его. Ведьма с восторгом прочитает пись-

мо и удалится. А Вы можете взять ее посох (STICK), и перед Вами стоит задача - идти по болоту и заработать очки или вызывать орла, чтобы он перенес Вас оттуда в нужное место. Если Вы решили идти по болоту, используйте посох ведьмы на каждом островке: если он тонет, то там трясина, а если нет, то на эту кочку можно становиться. Карты болота нет, так как для каждой игры болото разное. Но есть одна подсказка: держите путь на восток. Если Вы решили вызвать орла, достаточно заглянуть в сумку и указать на карте любое место, чтобы там оказаться.

Когда Вы сделали свой выбор, идите к мэру. Покажите ему книгу (BOOK), и он переведет Вам один диалог. После этого зайдите в школу и покажите книгу мисс Пепперс. Она скажет Вам, что следующий диалог Вам может перевести Ребекка. Тогда идите ее искать. Когда Вы ее найдете, используйте магнитофон и прокрутите ей запись разговора с мисс Пепперс (последняя запись). Затем покажите ей книгу и поговорите с ней, она переведет Вам второй диалог. Отправляйтесь на лодочную станцию и заплатите за лодку Бену. Плывите к дому колдуньи. Если ее там не будет, походите немного по берегу, она должна скоро вернуться. Покажите ей книгу, и она переведет Вам третий диалог. Теперь идите к кузнецу и покажите книгу ему, но он не хочет Вас слушать, тогда заплатите ему и он переведет четвертый диалог. Если он отказывается от денег, значит, мало даете. Значит, Вам необходимо идти к металлическому дереву и использовать меч, чтобы взять еще немного денег. Теперь у Вас есть записи переводов четырех диалогов из книги. Отправляйтесь в место, откуда Вы начинали игру. Посмотрите на плакат и увидите, что там растет зеленое растение. Выкопайте его ножом, чтобы его не испортить. После этого возвращайтесь к Утесам Депрессии. Привяжите веревку на сук дерева (веревку навести на дерево) и спускайтесь по ней вниз. Заходите в клуб и используйте магнитофон, чтобы собравшиеся услышали по очереди запись четырех переводов книги. Последние записи у REBECCA, MAYOR, BLACKSMITH и WITCH ITA. Им очень понравится Ваше выступление, и в качестве приза Вы получите еще один кусочек диска. Теперь Вы можете идти на маяк, но прежде заберите веревку с дерева. Отдайте смотрителю кусочки металла (PIECES OF ILLUMINYTE), а затем покажите ему кусочки диска и он Вам даст последнюю часть диска. Поднимитесь наверх и используйте веревку на перилах. Но необходимо завязать ее узлом, которому Вас научил лодочник Бен (HITCH). Прицепите к веревке бумеранг. А после этого забросьте веревку на другой берег. У Вас получится очень прочный мост. Перейдите по нему и Вы попадете в храм. Возьмите у статуи щит (SHILD). Зайдите в храм и дружески поговорите со святой женщиной (SUSPIAOUS). Дайте ей свой меч, и она освятит его. Теперь возвращайтесь на маяк и снимите веревку и бумеранг с перил. Используйте карту, и пусть Ваш друг орел перенесет Вас назад в храм. Во дворе храма увидите пролом в заборе. Идите туда, это оказалась дорога в полевой лагерь солдат. Там Вы поговорите с солдатами и получите в подарок генеральскую шапку. Пройдите вперед и Вы попадете в катакомбы MINING CART. Используйте тележку и Вы покатитесь по рельсам в неизвестное и увлекательное путешествие по тоннелю. Во время этого путешествия Вам необходимо управлять своей каретой. Вы должны успевать поворачивать свою тележку направо, налево или ехать прямо.

П - поворот направо.
Л - поворот налево.
В - проехать вперед.

Вам необходимо проезжать растроение рельс, а только после этого делать поворот, и все это нужно делать быстро, так как можно проскочить необходимый поворот. Вы должны совершить следующий маршрут:
Л-П-В-П-Л-П-В-П-Л-Л-П-В

Если Вы все повороты сделали верно, то попадете в мемориал скульптур. Вы должны дать каждой статуе ее вещь. Начинайте слева направо.
1) ПОСОХ КОЛДУНЬИ (WITCHS STICK);
2) БУМЕРАНГ (TALON);
3) ТЕРМОС (THEIMOZZ);
ЦЕНТРАЛЬНУЮ СТАТУЮ ПРОПУСКАЙТЕ.
4) ШАХТЕРСКАЯ ШАПКА и ПУСТАЯ КОРОБКА (BOX, WEAR HELMET);
5) ЩИТ (SHEILD);
6) TELE - ORB (Шар из сумки).

Когда Вы все это сделаете, положите кусочки диска в середину бассейна. Нажмите на зеленую кнопку. Произойдет очень сложная манипуляция статуй с предметами, и преломление света восстановит Ваши кусочки диска в одно целое. Можно забирать свой восстановленный диск и воспользоваться услугами орла для того, чтобы добраться к пещерам тролей TROLL CAVE. Но перед этим заберите свои предметы у всех статуй.

Заходите в пещеру и надевайте Вашу шахтерскую шапку и от лампочки на ней станет светлее. Перед Вами стоить первый охранник. Зарубите его мечом (меч на тролля), удар должен быть слева (SWING LEFT). Пройдите вперед, и убейте второго охранника ударом снизу (SWING UP). Еще один шаг вперед и последнего охранника зарубите ударом сверху (SWING DOWN). Пройдите вперед и перед Вами появится король троллей. Запугайте его (необходимо много раз выбирать пиктограмму разговора TNREATEN), и он выложит Вам талисман свой (NECKLACE). Выходите из логова троллей и идите в зеленый лес. Пройдите в выходу по уже известному маршруту и покажите пауку талисман. Он уползет в свою нору, а Вы сможете разрубить мечом паутину и пройти вперед.

Перед Вами водопад FLOOD CONTROL DAMP. Забирайтесь наверх и наполните пробирку водой из этого водопада. Теперь Вам необходимо попасть на лодочную станцию и заплатить за лодку Бену. Отправляйтесь к ведьме на остров и покажите ей термос с молоком. Она разрешит Вам взять летучих мышей (BAT CAGE) в клетке, которая лежит на столе. Вы должны взять их и направиться в Зеленый Лес. Сделайте шаг вперед в лес и выпустите летучих мышей из клетки. Вы увидите, что что-то упадет, и Вы должны подобрать, что они после себя оставили (нечто зеленое). А после положить это в пробирку с водой, которая находится в Вашей сумке. Теперь можно пройти к Утесам Депрессии. Развернитесь на 180 градусов и поверните налево. Здесь Вы должны бросить в невидимую преграду Ваш диск. И что же Вы увидели? Конечную цель Вашего приключения - Замок Забвения. Подойдите к воротам и используйте лук со стрелами на ворота (лук навести на стрелы и выстрелить). Перед Вами открылись двери в этот замок. Смело можно идти вперед. Но перед Вами еще одно препятствие в виде охранника, который готовится атаковать Вас. Выпейте содержимое пробирки и Вы станете невидимым для охранника. После этого используйте магнитофон и включите охраннику запись ALEXIIS. Услышав рев голодных псов, охранник очень испугается и убежит со своего поста. Теперь можно пройти вперед, но перед Вами еще одно препятствие - два потока лавы. Вот Вы и попали в самое сердце царства Морфеуса. Выбрасывайте из сумки все, что там есть, это Вам больше не понадобится. Лава постепенно будет отступать, и, когда появится мост через ров, можно смело идти вперед.

В этом месте лучше всего сохранить игру. Вы оказались в самом логове Морфеуса, и он сам предстал перед Вами. Вам предстоит поиграть с ним в игру немного напоминающую шахматы. Правила ее очень просты. Ваша фигура (в виде старика) ходит как обычный шахматный конь. Фигура Морфеуса (в виде молодого человека) ходит, как ей заблагорассудится. Ваша задача сводится к тому, чтобы запереть его фигуру. После своего хода на этом месте образуется провал и на это место больше ходить нельзя. Поле, на которое можно поставить свою фигуру, обозначается надписью MOVE. Если Вам удастся это сделать, радуйтесь: Вы - победитель. Если Вас постигла неудача, то Вы присоединяетесь к коллекции каменных фигурок, которые бог сна собирает в свободное время.

Мы будем надеяться на Ваши умственные способности в этой очень непростой игре. Но вот Вы победили и освободили все народы прошлого и будущего от злого и коварного бога сна MORPHIUS. На этом игра заканчивается и мы поздравляем Вас с победой!

ROME: PATHWAY TO POWER
(РИМ: Путь к власти)

Фирма - MILLENIUM. Год выпуска - 1993.
Монитор - VGA. Размер - 4.8 Mb.

Вам предлагается описание игры фирмы MAXIS - ROME:PATHWAY TO POWER.

Эта игра многоплановая, она представляет собой совмещение элементов QUEST и стратегии, в этом описании мы предлагаем, в основном, помочь Вам разобраться с элементами QUEST, а с стратегическими этапами Вы разберетесь сами. Кроме предложенного, Вы можете решить некоторые задачи подругому или выполнить некоторые. Вам необходимо пройти путь от раба до императора римской империи, это задача несложная, но все же есть над чем подумать.

Перед тем, как первый раз запустить игру, сначала надо зарегистрироватся в файле install.exe, где необходимо вписать свое имя для очень сложной системы Вашей сохраненной игры SAVE. Игра сохраняется автоматически после прохождения каждого этапа, а Вы можете сохранить игру только в одном случае, когда будете выходить из игры.

Вам предлагается несколько полезных советов, необходимых в ходе игры:

1. Главное - нужно всегда смотреть в функцию HAZ: не появляются ли в ней новые команды;
2. Почаще пользоваться функцией QUEEN, чтобы посмотреть, с кем Вы имеете дело.
3. При дальних перемещениях и необходимости попасть в нужный пункт пользоваться картой MAPA. Вызываете карту и ставите курсор в необходимое для Вас место.

Игра состоит из шести этапов. Четырех с элементами QUEST и двух стратегических. Мы опишем значение надписей на экране и используемые команды для каждого из этапов.

Этапы с элементами QUEST. Первый, второй, четвертый и шестой:

USA - используемые предметы и рабы;
HAZ - команды;
- ENQUIRE - задать вопрос;
- THREATEN - угрожать ножом, отбирать деньги;
- CREET - условная фраза, необходима для покупки игральных костей;
- STEAL - воровать;
- PAY - заплатить;
- AGREE - соглашаться, для игры в кости;
- DISAGREE - не соглашаться;
- WARN - предупредить;
- ELECTION - избирать.

QUIEN - посмотреть человека, в игре необходимы следующие персонажи:
- ASSASIN - убийца;
- CONCUL - консул;
- CIIZEN - горожанин;
- PRIESTESS - священник или его жена;
- PLEBIAN - раб;
- GLADIATOR - гладиатор;

MAPA - включение карты, в Риме Вы встретите следующие обозначения:
- COLOSSEUM - арена Колизей;
- TAVERN - таверна;
- TEMPLE - храм;
- THEATRE - театр;
- SENATE - здание сената;
- HOSTEL - гостиница;
- FORUM - городская площадь;
- PALACE - дворец императора;

BARRACKS - бараки;
BATHS - бани;
SIGUE - преследовать выбранного Вами человека.
CORRE - бежать.
SALIR - управление игрой:
CONTINUE GAME - продолжить игру;
SOUND ON/OFF - звук включить/выключить;
QUIT AND SAVE - выйти из игры и сохранить ее;
QUIT WITHOUT SAVE - выйти из игры без сохранения;
RESTART THIS GAME - перезагрузка этого этапа;
RESTART WHOLE ADVENTURE - начать игру с самого начала;
SKIP INTRODUCTION - пропустить разговор.

Внизу экрана стрелками можно указывать направление движения, а внизу в окошечке показано, сколько у Вас есть денег.

Стратегические этапы. Третий и пятый.
I - управление первым легионом.
II - управление вторым легионом.
III - управление третим легионом.
IV - управление четвертым легионом.
TODAS - управление всей армией в целом.
FORM - передвигать войска, на север, юг, запад и восток.
OADEN - отдать команду;
ADVANCE - продвигаться вперед;
HALT - сделать привал;
ATTACK - атаковать неприятеля;
RETREAT - отступать;
REST - отдыхать;
RALLY - сбор перед знаменем;
FOLLOW - следовать за мной;
WATCH - наблюдать и сторожить;
BUILD - строить крепость;
GUARD - охранять дворец, при появлении неприятеля уничтожить.
QUEEN - посмотреть человека из легиона, для определения его возможностей.
CORRE - бежать.
MAPA - включить карту.
STD - взять или положить знамя. Если Вы далеко от знамени, нажмите на эту кнопку и вернетесь к знамени.
SALIR - управление игрой такое же, как и на других этапах.

ПЕРВЫЙ ЭТАП

Вы начинаете игру в древние века в городе Помпея, в преддверии извержения вулкана Везувий. Вы раб, и поэтому с Вами никто не разговаривает и не замечает Вас. Вам необходимо раздобыть одежду горожанина, а где же ее найти, как не в бане, которая расположена в центре города. В средине лежит белая тога, и Вам необходимо взять ее (STEAL) и надеть ее (в опции HAZ, курсор навести на одежду). После этого необходимо найти консула, он должен быть посередине в крайней левой части города, его легко узнать - его одежда фиолетовая, ему Вы должны отдать MESSAGE (из HAZ), за это Вам дадут 3 (или несколько) монет. Затем поспешите в порт (в правую часть), там есть человек, который продает нож (DAGGER); чтобы узнать его, надо использовать разговор, функцию (INQUIRE) в опции HAZ, на нее он ответит, что продает нож, нож; у него надо купить и использовать его (когда люди еще не сбежались на пристань, после начала извержения вулкана) и отобрать деньги у нескольких жителей города (в опции HAZ используйте функцию THREATEN). Когда Вы отберете больше двух монет, можно идти снова в порт (влево по пристани). Там необходимо найти человека, продающего шулерские игральные кости с постоянно выпадающими двумя шестерками, и купить их (в опции использовать функцию CREET, а после PAY), после этого Вы должны еще отобрать деньги у горожан, кроме Консула (которому отдали MESSAGE). Его не надо трогать или Вас схватит охрана консула и Вам не поздоровится. Когда запахнет жареным, Вам необходимо бежать в порт на пристань, нанять лодку и заплатить ее хозяину (PAY). Вы увидите, как погибает

красивый город Помпея, а Вы на лодке отправляетесь в не менее чудный город Рим.

ВТОРОЙ ЭТАП

Сначала необходимо проследовать в баню и найти Сенатора, который предложит Вам денег. Затем можно сыграть в кости в таверне в нижней части экрана, играть желательно сначала 1 раз их костями, потом 1 раз своими.

Когда объявят о начале торговли рабами, необходимо быстро побежать на площадь (FORUM). Там обычно сидит много народа - это покупатели рабов, с помощью опции HAZ и функции INQUIRE необходимо приставать к покупателям раза по три к каждому, можно даже не ждать ответа, для того, чтобы они покинули торги. После этого несколько из них уйдет, останется один или два покупателя. Потом придет Сенатор и начнет торг, женщин покупать нет необходимости, когда он предложит цену за продаваемого раба, войдите в опцию HAZ и выберите функцию BID или PAY. Если оставшийся покупатель начинает торговаться, можно не продолжать свой торг, дайте ему купить кого-нибудь, после этого он уйдет, но, если у Вас много денег, можно и поторговаться. А всех остальных рабов Вы купите по минимальной цене, т.к. кроме Вас не останется больше покупателей. Потом объявят о начале боев в Колизее (COLISEUM), который находится в левом верхнем углу города.

Придя туда, Вы услышите, как воин объявит о начале боев, тогда Вам необходимо войди в опцию USA и выбрать одного из Ваших рабов; после того, как Ваш раб победит, надо сразу ставить второго своего раба, чтобы они дрались между собой, а деньги Вам -и так до последнего раба. После Колизея надо выйти и найти сенатора, с которым Вы приплыли, и следовать (SIGUE) за ним. В конце концов он придет в дом справа от Колизея (TAVERN), где встретится с двумя или тремя другими жителями города. Вам необходимо слушать, о чем они говорят. Оказывается, они задумали убить Императора и подкупили убийцу. После этого Вы можете еще купить рабов на площади по описанной ранее технологии. И еще раз выставить их на бой и заработать немного денег. Когда наступит вечер, идите в правый нижний угол в отель (HOTEL), среди домов сидит старуха, используйте функцию ENQUIRE. Она предложит комнату за одну монету. Заплатите ей (PAY) и заходите в тот же дом, около которого она сидела, и отдыхайте после трудного дня. Это можно сделать в любое время, кроме ночи. К этому времени у Вас должно быть минимум 90-100 монет.

И вот наступило утро, пройдите к дворцу (PALACE), но внутрь Вас не пустят, тогда заплатите стражнику 80 монет и входите внутрь. Идите вдоль аллеи мимо деревьев, за одним из них можно увидеть убийцу (ASSAISSIN). Во дворце или на площади перед ним Вы должны найти императора до его выступления. Подходите к нему и используете функцию (WARN) в опции (HAZ), этим Вы предупредите Императора о покушении на него убийцы, подкупленного консулом. Это и будет концом второго этапа, в награду Император сделает Вас центурионом и пошлет в Британию к варварам, чтобы покорить их.

ТРЕТИЙ ЭТАП

Об этом стратегическом этапе много говорить нет необходимости. У каждого будут свои взгляды на выполнение этой задачи. Вам необходимо, чтобы побеждать, чаще давать отдыхать своим легионам и определять их физическое и моральное состояние опцией QUIEN, а также проверять их (HIGHLY FIT, ENERGETIC). Главным в этой миссии в страну варваров является захват знамени, символа независимости Британии, который находится в главном верхнем лагере дикарей и в самом центре самого лагеря (в самом верху по центру, но его не видно все окутанно туманом). В конце этого этапа Вы увидите поле брани, на котором лежат варвары и Ваши легионеры. После этого Вы возвращаетесь в Рим, и там Вам окажут пышную встречу, присудят титул Сенатора, а сам Император поздравит с победой.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАП

Через некоторое время по прибытии в город глашатый объявит о выступлении императора на площади перед дворцом. Из выступления Императора Вы узнаете, что объявляется конкурс на место консула. После этого он пойдет в сенат

принимать предложения на должность консула. После этого Вам необходимо обратиться к какой-нибудь ГРАЖДАНКЕ (CITIZEN) и заплатить ей (PAY). Она пойдет в сенат к Императору и представит Вашу кандидатуру, после этого вернется и скажет об этом; Вы можете скоротать время и сыграть в кости в знакомом Вам месте в таверне (TAVERN) или сразу побежать к Сенату и найти Императора по пути во дворец. У Вас появится новая функция (ELECTION) в опции HAZ, Вы предложите закончить прием кандидатур и начать выборы. Используйте ее и тогда Император начнет голосование перед Сенатом. Вам необходимо бегом добраться туда и, когда соберется народ, начать каждому давать деньги. Но посматривайте в опцию QUIEN, чтобы заплатить священнику только один раз и не платить его жене вообще, либо заплатить только жене, но тогда не платить священнику. Если Вы ошибетесь, то провалитесь на выборах и бесславно покинете прекрасный город Рим. После того, как Император посчитает голоса и Вы выиграете, Вам присудят титул Консула. После этого Император посылает Вас в Египет помочь царице Клеопатре в борьбе с ее братом за власть в стране.

ПЯТЫЙ ЭТАП ЕГИПЕТ

Это второй стратегический этап. После прибытия в Египет и разговора с царицей Клеопатрой Вы узнаете о том, что брат королевы хочет ее убить и захватить власть в стране. Ваша задача - уничтожить войска брата Клеопатры. Нельзя пропускать ни одного вражеского солдата во дворец, если это случится, то царица погибнет и для Вас игра закончится. Постарайтесь встретить и уничтожить легионы противника, как можно дальше от дворца. Но можете оставить один из Ваших легионов для охраны дворца. Когда Вы успешно справитесь со своей задачей, царица Клеопатра поблагодарит Вас за помощь и Вы возвращаетесь в Рим.

ШЕСТОЙ ЭТАП

Прибыв в город, Вы видите, что за время Вашего отсутствия многое изменилось в политической обстановке. Император не встречает Вас. В городе недовольны Императором, идут разговоры о его смещении. На этот пост есть два претендента: Вы и второй консул. И Ваша задача устранить претендента на власть. К этому моменту у Вас должно быть как минимум 100 монет. Они Вам необходимы, чтобы нанять убийцу для консула. Вы должны найти в городе убийцу, смотрите на всех мужчин функцией QUIEN, пока не обнаружите нужного Вам человека. Вот его характеристики:

NAME: TERMINATUS DUO
RAK: PLEBIAN
JOB: ASSASSIN

Заплатите ему 80 монет, и он теперь будет следовать за Вами. После этого Вы должны найти консула, он в такой же одежде, как и Вы. Поищите в сенате (SENATE), он проводит там совещание. И используйте убийцу на консула (в опции USA, выбрать убийцу и навести курсор на консула), он его убьет. Первое препятствия на пути к власти устранено. Осталось еще одно - Вам необходимо убить Императора, это можно сделать двумя путями. Найти Императора, скорее всего, он во дворце (PALACE). И выбрать из опции USA нож и использовать его на Императора (точно он будет во дворце ночью) или еще раз нанять убийцу если у Вас есть деньги. Сделав это, Вы увидите, как соберется толпа и изберет Вас Императором Великой Римской Империи. После этого, сидя в кресле во дворце, Вы будете вспоминать весь пройденный Вами путь к власти от раба в городе Помпея до Императора Рима.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Фирма - LUCASFILM. Год выпуска - 1990.
Монитор - EGA, VGA. Размер - 4.5 Mb.

В этой игре молодой человек очень захотел стать пиратом. Вы должны помочь ему в этом. Вначале ему необходимо выполнить три испытания. Вот в чем их смысл:

- владение саблей, ее нужно найти для тренировки и выбрать соперника-тренера;
- овладеть искусством воровства, необходимо украсть многорукого идола из дома губернатора;
- и найти клад, достать лопату, получить карту и выкопать его. Это описания касается сути игры, а Вы можете найти и более оригинальные решения поставленных задач.

В данной игре Вы будете находить, покупать и использовать следующие предметы:

POT - кастрюля;
HUNK OF MEAT - кусок мяса;
FISH - рыба;
478 PIECES OF CIGHT - деньги;
MAP - карта;
MINYTES - нечто;
RUBBER CHICKEN - резиновый утенок;
SWORD - сабля;
SLOVEL - лопата;
YELLOW PETAL - желтые цветы;
CONDIMENT HUNK OF MEAT - отравленное мясо;
STAPLE REMOVER - крюк;
MANUAL OF STUGE - указатель;
WAX LIPS - восковые губы;
GOPHER REPELLENT - крысиный яд;
CAKE - кекс;
FILE - картотека;
FABULOUS IDOL - идол;
T-SHIRT - сокровища;
100% COTTON T-SHIRT - рубашка;
NOTE - заметки;
MUG - кружка;
DUSINESS CARD - карточка покупателя;
MAGHENIC COMPASS - магнитный компас;
STORE KEEPER'S NOTE - кредитная банкнота;
PAMPLET - брошюра;
LEAFLET - тонкая брошюра;
BROCHURE - брошюра;
FEATHER - перо;
DUSTY BOOK - старая книга;
INK - чернила;
BOOK MARK - рецепт;
CEREAL - крупа;
PRIZE - приз;
SMALL KEY - маленький ключ;
FINE WINE - хорошее вино;
GIAHT PIECE OF ROPE - веревка;
GUNPOWDER - порох;
PIECE OF PAPER - рецепт;
CINNAMON STICK - корица;
JOLLY ROGER - пиратский флаг;
FLAMING MASS - волшебная смесь;
BANANA - банан;
MEMO - письмо;
SPYGLASS - подзорная труба;
CANNON BALL - ядро;
ROPE - веревка;
HANDFUL OF GUNPOWDER - порох;
NOTEWORTHY ROCK - камень;
FLINT - кремень;
OARS - весло;
SKULL - череп;
BANANA PICKER - устройство для сбора бананов;

WIMPY LITTLE IDOL - маленький идол;
MONKEY HEAD KEY - ключ от головы обезьяны;
HEAD OF THE NAVIGATOR - путеводная голова;
NECKLACE ON NAVIGATOR - волшебное ожерелье;
KEY - ключ;
GHOST FEATHER - перо;
JUG O'GROG - бутылка грога;
GROB OF GREASE - смазка;
GHOST TOOLS - инструменты;
VOODOO ROOT - корень;
MAGIC SELTRER BOTTLE - волшебное зелье от призраков;
POOT BEER - пивной корень.

Управление от "мыши" или клавиатуры. Управление клавиатурой, перемещение крестика курсорными клавишами, а назначение клавиш при выборе команд и другие функции мы опишем ниже:

W - WALK TO - идти к;
T - TALK TO - разговаривать с;
Y - PULL - тянуть;
U - USE - использовать;
O - OPEN - открывать;
P - PICK UP - брать;
S - PUSH - толкать;
F - TURN OFF - закрыть, выключить;
G - GIVE - отдавать;
L - LOOK AT - смотреть на;
C - CLOSE - закрывать;
N - TURN ON - открывать, включать;
Q - передвижение перечня предметов вниз;
A - передвижение перечня предметов вверх;
CTRL+J - управление джойстиком;
CTRL+S - звук включить/выключить;
CTRL+C - выход из игры (Y-ДА N-НЕТ);
CTRL+V - версия игры;
CTRL+N - управление "мышью";
CTRL+W - Вы победили (Y-ДА N-НЕТ);
ALT+X - выход из игры (Y-ДА N-НЕТ);
TAB - идти к крестику;
SPACE - пауза в игре;
F8 - перезапуск игры сначала (Y-ДА N-НЕТ);
F5 - при нажатии на эту клавишу появляется следующее меню:
SAVE - сохранить игру;
OK - да;
CANCEL - продолжить без сохранения или записи игры;
LOAD - загрузить сохраненный файл;
PLAY - продолжить игру;
QUIT - выход из игры;

ЧАСТЬ 1: ТРИ ИСПЫТАНИЯ.

И вот Вы начинаете игру: идите к SCUMM BAR. Откройте дверь (OPEN DOOR) и войдите в бар. Поговорите с пиратами об острове, сидят за крайним правым столом. Они расскажут тебе о трех испытаниях, которые тебе предстоят. Когда повар будет обслуживать пиратов, пойдите на кухню (дверь справа). На кухне возьмите мясо (PICK UP MEAT) и котелок (PICK UP POT). Выйдите на мостик, прилетит чайка и будет есть рыбу. Встаньте на самый край мостика и наступите на незакрепленную доску. Когда вспугнутая птица взлетит, возьмите рыбу (PICK UP FISH). Идите к сторожевой заставе на скале (обозначена на карте как LOOKOUT POINT). Идите к цирку (по карте CIRCUS). Войдите в цирк и Вы увидите двух разговаривающих братьев. Поговорите с ними. Они предложат Вам выполнить опасный трюк, Вас захотят использовать вместо снаряда. Братья спросят Вас, принесли ли Вы шлем. Покажите им котелок, который Вы взяли на кухне (USE POT). За этот трюк Вы получите 478 монет, как это много. Идите в

деревню (VILLAGE) до тех пор, пока Вам не встретится мужчина с попугаем на плече. Поговорите с ним, и он покажет Вам карту. Купите у него карту за 100 монет. Поговорите с тремя мужчинами, которые стоят напротив крысы. Подождите, пока они не попросят у Вас две монеты и дадут за это одну вещь.

Идите к дому колдуна. Дом колдуна находится между мужчиной с попугаем и тремя мужчинами. Откройте дверь (OPEN DOOR) и войдите в дом. В доме на столе возьмите резинового цыпленка (PICK UP CHICKEN). Идите направо и поговорите с колдуньей о своей удаче.

Идите в магазин старика (это первый дом после арки, где висят часы). Позвоните в звонок (USE BELL), который лежит на столе. Войдет старик. Возьмите шпагу (PICK UP SWORD) на полке под лестницей и лопату (PICK UP SHOVEL) наверху слева от сейфа. Поговорите со стариком об этих вещах и заплатите ему. Уходите из деревни, дойдите до моста (BRIDGE). На мосту Вас встретит тролль, поговорите с ним. Дайте ему рыбу (GIVE FISH), и он пропустит Вас.

Идите к дому (HOUSE). Откройте дверь (OPEN DOOR). К Вам выйдет одноглазый. Поговорите с ним и заплатите за обучение фехтованию на шпагах 30 монет. После многочасовых тренировок Вы будете неплохо фехтовать.

В этой игре искусство фехтования на шпагах зависит от того, как Вы сможете корректно оскорбить противника и самому достойно ответить на оскорбление. Оттого, как удачно ты будешь это делать, будет пополняться и твой личный список. Сейчас тебе надо бороться с пиратами, они будут следить за тобой. Вам не надо их преследовать, но старайтесь отвечать на вопросы правильно, лучшее оскорбление дописывается в верху Вашего списка. В самом начале в Вашем распоряжении немного правильных ответов, но после того, как Вы будете задавать вопросы пиратам, а они правильно отвечать на них, то список Ваших ответов на оскорбления пиратов будет пополняться. При встрече на вопрос пирата отвечайте вторым предложением. Ниже мы приводим несколько правильных ответов на оскорбления пиратом.

ВОПРОС	ОТВЕТ
1. This is the END for you, yo gutter-crawing cur!	1. And i've got little TIP for you get th POINT?
2. Soon you'll be wearing my sword like shish kebab!	2. First you'd better stop waving it like feather-duster.
3. People fall at my feet when they see m coming.	3. Even BEFORE they smell your breath?
4. I once owned a dog that was smarte tnan you.	4. He must have taught you every thin you know.
5. You make me want to puke.	5. You make me think somebody atread did.
6. Nobodg's ever drawn blood from m and nobody ever will!	6. You run THAT fast?
7. You fight like a dairy farmer.	7. How appropriate. You fight like a cow.
8. I got this scar on my face during mighty struggle!	8. I hope now you've learned to sto picking your nose.
9. Have you stopped wearing diapers yet?	9. Why, did you want to borrow one?
10. I've heard you were a contemptibl sneak.	10. Too bad no one's ever heard of YO at all.
11. You're no match for my brains, yo poor fool.	11. I'd be in real thouble if you ever use them.
12. You have the manners of a beggar.	12. I wanted to make sure you'd fee comfortable with me.
13. I'm not going to take your insolenc sitting down!	13. Your hemerr hoids are flaring u again, en?
14. There are no words for ho disgusting you are.	14. Yes there are. You just never learne them.
15. I've spoken with apes more polite tha you.	15. I'm glad to hear you attended you family reunion.
16. Boy are you ugly!	16. Just get out of swordfighting class?

ВОПРОС	ОТВЕТ
17. What an idiot.	17. I'm insulted you'd even try to us that in sutt on me!
18. My handkerchict will wipe up you blood!	18. So you got that job os janitor, afte all.

После того, как Вы выиграли несколько сражений, поищите мастера-саблиста.

Идите к реке (BRIDGE), перейдя мост, идите на север. Вам нужно найти и взять желтые цветы. Идите на север и возьмите желтые цветы (PICK UP PLANTS). Затем идите по этому маршруту: север, восток, восток, запад, север. Найдите указатель и толкните его вниз в сторону моста (PUSH SIGN). Перейдя через мост, Вы найдете мастера. Поговорите с ним. Вам необходимо ответить на вызов мастера (третий ответ). Вы должны победить женщину-саблиста пять раз. Выбирайте правильные ответы на вопросы мастера. Ниже мы приводим несколько вопросов и ответов при разговоре с мастером:

ВОПРОС	ОТВЕТ
1. My last fight ended with my hand covered with dlood.	1. I nope now you've learned to sto picking your nose.
2. My tongue is sharper than any sword.	2. Fist you'd better stop waving it like feather-duster.
3. My name is feared in every dirty corre of this island!	3. So you got that job as janior, after all.
4. There are no clever moves that can hel you now.	4. Yes there are. You just never learne them.
5. If your brother's like you, betten t marry a pig.	5. You make me think somebody alread did.
6. No one will ever catch me fighting a badly as you do.	6. You run THAT fast?
7. I've got a long, sharp lesson for you t learn today.	7. And L've got a little TIP for you. GE the POINT?
8. I will milk every of blood from you body.	8. How appropriate. You fight like a cow.
9. My wisest enemies run awag at th first sight of me!	9. EVEN BEFORE they smell you breath?
10. I usually see people like yo passed-out on tavern floors.	10. EVEN BEFORE they smell you breath?
11. Only once have raet such a coward.	11. I'm glad to hear you attended you family reunion.

После того, как Вы победите мастера, она даст Вам доказательство этой победы. Увидите в своем списке предметов.

Идите в деревню (VILLAGE). Пройдите через всю деревню и идите к дому губернатора. Особняк охраняется собаками. Используйте (USE) желтый цветок на мясо. Мясо станет отравленным, и дайте это мясо собакам. Когда собаки попадают, заходите в особняк. По мере того, как Вы бродите по особняку, Ваш список автоматически пополняется. В этот особняке Вы должны вступить в поединок. Вам нужна картотека, чтобы получить идола.

Идите в тюрьму и поговорите с заключенным. Вы узнаете, что заключенному нужны полотница (BREAT MINTS). Идите в магазин и купите у продавца полотнице и отдайте заключенному. Спросите у заключенного про картотеку. Он Вам расскажет и попросит немного крысиного яда (RAT REPELLENT). Отдайте ему яд, который Вы взяли в особняке (GIVE GOPHER REPELLENT). За это заключенный даст Вам кекс (CAKE). Съеште кекс (USE CAKE), это пополнит Вашу энергию и список предметов. Идите в особняк губернатора и прыгните в дыру в стене. Там Вам придется побороться. После того, как Вы получите идола (FABULOUS IDOL), поговорите с шерифом. Появится девушка и прогонит шери-

фа. Поговорите с ней. Когда она удалится, покиньте особняк. Шериф будет Вас ждать на мосту и выбросит Вас в море. В воде возьмите сначала идола (PICK UP IDOL), а затем выбирайтесь из воды по лестнице. Поговорите с девушкой на пирсе и Вы увидите, что наш герой полюбил ее.

Идите к SCUMM BAR и переговорите с важными пиратами о своем успехе.

Теперь Вам необходимо найти утраченное богатство. Идите к развилке (WORK) и выберите дорогу на север, Вы увидите желтые цветы. Идите на запад, поверните влево на север. Дальше идите на запад, на север, на запад, пока не увидите скелет. После этого двигайтесь на север, на север, на восток, на запад, на север. Найдите поляну с красными цветами, а дальше идите на восток, пока не увидите нарисованный на земле крест. Откопайте лопатой (USE SHOVEL) в этом месте утраченные сокровища.

Вернитесь в деревню (VILLAGE) и Вы увидите корабль-призрак, удаляющийся на всех парусах. Поговорите с человеком, который стоял возле костра. Он Вам расскажет, что девушку похитил пират-призрак Личак. И Вам необходимо найти корабль, собрать команду из трех человек и отправиться на поиски корабля-призрака.

Идите к SCUMM BAR и возьмите все пять кружек со столов (PICK UP MUG), после этого идите на кухню и зачерпните кружкой из бочки грог (USE MUG). Но жидкость такая едкая, что портит кружки, и Вам необходимо переливать грог в новую кружку (как только изменится надпись). У Вас мало времени, так что поторопитесь. Найдите самый короткий путь в тюрьму и идите туда, меняя кружки по дороге. Используйте плавящуюся кружку с грогом на замок камеры. Так Вы освободили заключенного, спросите у него, не вступит ли он в Вашу команду. И освобожденный пират решает присоединиться к Вам.

Выйдите из деревни и идите к реке (SHORE). Вы увидите дом на острове, используйте резинового утенка (USE) на проволку, чтобы переправиться на противоположную сторону, и заходите в дом. Митхук попросит Вас выполнить один не очень сложный тест. Вам необходимо узнать птицу, можете назвать любое имя. Выполнив это, человек решает присоединиться к Вам. Выходите из дома, уже знакомым способом переправьтесь через реку и идите к мастеру-саблисту (SWORD MASTER'S). Спросите у нее, не присоединится ли она к Вам. Подумав, женщина согласится и назначит свидание в доке.

Идите на ярко освещенный корабельный центр (CUYBRUSH). Вас встретить торговый агент Стан, договоритесь с ним о покупке корабля в кредит. Вы можете просмотреть все корабли, находящиеся в центре, но вот незадача - Вам не хватает средств и Вы решаете идти к лавочнику, но перед уходом Стан даст Вам карточку покупателя и магнитный компас.

Войдите в дом лавочника и спросите у него возможности предоставления Вам кредита. Он достанет из сейфа банковские билеты, а в это время Вы должны запомнить комбинацию для открытия сейфа (вращение ручки по часовой и против часовой стрелки). Комбинации для каждой игры могут быть различные. Если Вы хорошо запомнили шифр, то можете попросить его позвать мастера-саблиста, а если не запомнили, то выйдите, зайдите снова и повторите все с начала. Пока лавочник отсутствует, подойдите к сейфу и откройте его, набрав запомненную комбинацию. С помощью команд PULL - вращение против часовой стрелки и PUSH - вращение по часовой стрелке возьмите в сейфе кредитные банкноты. Выходите из лавки и возвращайтесь в торговый центр.

В центре поговорите со Станом и купите корабль "Морскую обезьяну" за кредитные банкноты. Удостоверьтесь, что покупка совершена, и после этого Вы можете торговаться со Станом. Называйте сначала минимальную цену и постепенно повышайте ее. Когда Вы окончательно купите корабль, возвращайтесь в деревню и видите, что на пристани Вас ждет экипаж и готовый к отплытию корабль.

ЧАСТЬ 2: ПУТЕШЕСТВИЕ.

И вот Вы на Вашем корабле. После разговора с командой Вы окажетесь в капитанской каюте. Возьмите (PICK UP) со стола перо, чернила и, открыв ящик стола, (OPEN) достаньте старую книгу. Прочтите эту книгу очень внимательно (LOOK) и Вы узнаете, как достигнуть конечного пункта Вашего путешествия - острова Обезьян. Выйдите на палубу и еще раз поговорите с командой. И, поднявшись по веревочной лестнице наверх, снимите "Веселого Роджера" - пират-

ский флаг - и спускайтесь вниз. Идите к шлюзовой камере, там Вы найдете люк, который ведет к хранилищу, и дверь в камбуз. Войдите в дверь и возьмите кастрюлю (PICK UP POT). Откройте буфет и достаньте крупу, посмотрите на нее (LOOK) и Вы увидите приз; рассмотрев его хорошо (LOOK), Вы обнаружите маленький ключ. Выходите из камбуза и идите в хранилище (люк в центре экрана), откройте сундук, который расположен справа внизу. И достаньте из него хорошее вино (PICK UP FINE WINE). Взять большую связку каната (PICK UP GIANT PIECE OF ROPE). Открыть бочонок (OPEN) и взять порох (PICK UP GUNPOWDER). Возвращайтесь в каюту капитана, подойдите к правому шкафу и откройте его маленьким ключиком (USE SMALL KEY). Достаньте оттуда рецепт (PICK UP PIECE OF PAPER) и немного корицы (PICK UP CINNAMON STICK). А теперь внимательно прочтите рецепт. И идите в камбуз. Теперь Вам необходимо приготовить волшебную смесь. Бросайте в кастрюлю все, что туда бросается (использовать команду USE на все предметы и на кастрюлю), для большего пламени подожгите карту. Не бойтесь бросать предметы, на острове они Вам не пригодятся. Порох можно бросать тогда, когда Вы освободитесь от большинства элементов. Когда смесь будет приготовлена (FLAMING MASS), идите к хранилищу и возьмите побольше пороху. Выйдя на палубу, Вы увидите, что прибыли к месту назначения, но как попасть на остров? Для этого Вы насыпали порох (USE) в пушку, использовали канат как запал (USE). Наденьте кастрюлю на голову вместо шлема (USE) и подожгите запал. И вот чудо - Вы, как барон Мюнхаузен, проследовали на остров Обезьян.

ЧАСТЬ 3: НЕКОТОРЫЕ ТОЛКОВАНИЯ ПРО ОСТРОВ ОБЕЗЬЯН.

И вот Вы на острове, подберите банан (PICK UP BANANA), лежащий возле дерева, и листок бумаги, прочитайте его и заходите в джунгли. Передвигая курсор по острову, Вы узнаете названия мест на нем. Идите к форту (FORT), который расположен на западном побережье у кратера вулкана. Толкните пушку (PULL) и подберите ядро (PICK UP CANNON BALL) и порох (PICK UP HANDFUL OF GUNPOWDER), а также возьмите подзорную трубу (PICK UP SPYGLASS). Поговорите с подошедшим мужчиной, которого зовут Герман. Ему очень необходимо устройство для сбора бананов, если Вы его достанете, то он отдаст Вам один очень нужный предмет.

Идите к развилке реки (RIVER FORK), поднимите камень (PICK UP NOTEWORTHY ROCK) под указателем и посмотрите на него (LOOK), этот камень оказался куском кремня (FLINT). Поднимитесь по ступенькам на холм и увидите катапульту. Выравняйте ее прицел с помощью команд PULL и PUSH. Поднимитесь еще выше и посмотрите в подзорную трубу (LOOK). Вам необходимо увидеть банановое дерево (должна появиться надпись "I can see that bir banana thee on the beach"), если дерева не видно, вернитесь к катапульте и подравняйте прицел. Когда Вы увидите банановое дерево, толкните камень (PUSH), чтобы сработала катапульта. Если не получится, то можно повторить до успеха. Бананы, сбитые с дерева, можно подобрать позже, когда будете на пляже. Спускайтесь с горы.

Идите к сухому руслу реки (PONT) и Вы увидите висящего на дереве мужчину. Вам необходима веревка, а у мужчины ею завязаны руки. Но Вы сразу не можете взять веревку. Возвращайтесь назад к развилке реки. Подойдите к дамбе (DAM), положите порох (USE) на дамбу и используйте кремень на подзорную трубу (USE). Дамба взорвана, и Вы можете возвращаться к сухому руслу реки. Река разлилась и дерево плавает, а труп мужчины лежит на берегу. Снимите с него веревку (PICK UP) и идите к расщелине. Вы видите, что там внизу сушатся весла (OARS), но как их достать? У Вас возникла мысль, Вы привязали веревку к дереву, которое расположена справа, и спустились вниз. Но до весел еще далеко, тогда Вы привязали еще одну веревку, спустились еще ниже и взяли весла (PICK UP OARS). Поднимайтесь наверх и идите на пляж.

На пляже подберите бананы и используете весла на лодку. Теперь Вы можете передвигаться по воде. Плывите в северную часть острова. Вытяните лодку на пляж и идите в деревню (VILLAGE). В деревне пройдите налево и Вы увидите большую голову. Под ней в чашке будут лежать бананы, возьмите их (PICK UP BANANA). Выходите из деревни. По дороге Вам встретятся каннибалы, поговорите с ними. Они отведут Вас в хижину и закроют. В хижине возьмите череп

(PICK UP SKULL). Используйте череп на подземный лаз, который находится в середине комнаты. Через этот лаз Вы выйдете из деревни.

Возвращайтесь в лодке на пляж, с которого Вы начали путешествия по острову. И идя на север, поищите обезьянку (MONKEY). Найдя ее, отдайте ей все пять бананов (GIVE BANANA). Съев их, она будет следовать за Вами везде, куда бы Вы ни пошли. Идите к поляне на восточном побережье острова, проверяя, идет ли за Вами обезьянка. Подойдите к забору и исследуйте дальний столб, пока не найдете нос (NOSE), потяните за него (PULL NOSE) и Вы увидите, как откроются ворота. Заходите в ворота, но что это такое - перед Вами они закрылись. И Вы поняли, что необходимо постоянно тянуть за нос. И в этом Вам помог Ваш маленький друг - обезьянка. Она подбежала к столбу и потянула за нос. Ворота открылись, и Вы вошли внутрь. Вы оказались у гигантской головы обезьяны. Подберите статуэтку маленького идола (PICK UP WIMPY LITTLE IDOL). И возвращайтесь в деревню к каннибалам, используя лодку.

Отдайте идола каннибалам (GIVE WIMPY LITTLE IDOL), и они станут к Вам более миролюбивы. Пройдите к хижине, где Вы были закрыты, и войдя в нее, возьмите устройство для сбора бананов (PICK UP BANAN PICKER). Выйдя из дома, идите вправо и Вы встретите отшельника Туспота. Отдайте ему это устройство (GIVE BANANN PICKER), а он Вам за это даст ключ от головы обезьяны (MONKEY HEAD KEY). Выйдите из деревни и снова войдите в нее. Поговорите с каннибалами и отдайте им тонкую брошюру (GIVE LEAFLET), а они за это дадут путеводную голову (HEAD OF THE NAVIGATOR) и волшебное ожерелье (NECKLACE ON NAVIGATOR). Выходите из деревни и идите к гигантской голове обезьяны.

Подойдите к голове и вставьте ключ в ухо головы (USE MONKEY HEAD KEY), откроется вход внутрь головы. И Вы должны войти внутрь. Используйте путеводную голову (USE HEAD OF THE NAVIGATOR). Ее нос будет указывать Вам правильный путь к кораблю-призраку. Следуйте этим путем и Вы найдете этот таинственный корабль. Но пока не входите на корабль, сначала поговорите с путеводной головой (TALK) (все время отвечать выражением номер два) до тех пор, пока она не посоветует надеть волшебное ожерелье. Воспользуйтесь советом головы (USE NECKLACE ON NAVIGATOR) и станете невидимым для призраков. Теперь можно идти на корабль.

Идите в каюту капитана (дверь слева) и используйте магнитный компас (USE MAGNETIC COMPASS) для того, чтобы добыть ключ (висит на дальней стене). Выйдите на палубу и спуститесь в люк (в центре экрана). Вы окажетесь в каюте-спальне. Пройдите по проходу вправо и Вы обнаружите цыплят-призраков. Возьмите в этой комнате перо (PICK UP GHOST FEATHER) и откройте люк имеющимся у Вас ключом (USE KEY). Спустившись вниз, Вы оказались в окружении крыс, попытавшись пройти вперед, Вы обнаружили, что одна крыса не пропускает дальше. Возвратитесь в спальню. На кровати спит призрак и в руке держит бутылку грога, Вам необходимо ее достать. Пощекочите пером пятки призраку (USE GHOST FEATHER), и он выпустит из рук бутылку. Подберите ее (PICK UP JUG O'GROG) и возвращайтесь назад к крысам. Налейте грог в блюдечко (USE JUG O'GROG). Крыса напьется и заснет, а Вы подойдите к бочке и возьмите немного смазки (PICK UP GROB OF GREASE). Поднимитесь на палубу и используйте смазку на скрипучую дверь (USE GROB OF GREASE) (расположена слева). Войдите внутрь и возьмите инструменты справа от охранника-призрака (PICK UP GHOST TOOLS). Вернитесь к цыплятам и откройте инструментом сверкающий ящик (USE GHOST TOOLS). Достаньте волшебный корень (PICK UP VOODOO ROOT) и вернитесь назад в пещеру.

Вы сразу войдете в деревню и встретитесь с каннибалами. Отдайте им волшебный корень (GIVE VOODOO ROOT) и через некоторое время они Вам сделают жидкость, уничтожающую призраков (MAGIC SELTRER BOTTLE). Возьмите ее и возвращайтесь к кораблю-призраку.

Но что такое? Корабль уже покинул это место. Пират Личак везет девушку на остров Миллей и хочет на ней жениться. Поговорите с оставшимся пиратом-призраком, но не убивайте его. Когда вернется Ваша команда, Вы также поговорите с ними. И следуйте на остров Миллей, чтобы помешать свадьбе пирата с Вашей любимой.

ЧАСТЬ 4: ГЕЙБРАШ УНИЧТОЖАЕТ ПРИЗРАКОВ.

После путешествия на остров Миллей Вы окажетесь на пристани в деревне. И тут же встретите враждебно настроенных призраков, используйте жидкость (USE MAGIC SELTRE BOTTLE) для уничтожения их. Идите в церковь (находится между лавкой и тюрьмой) и войдите внутрь. Поговорите с Личаком и Вы увидите, что жидкость на него не действует. Он начнет избивать Вас. Перелетев несколько мест, Вы окажетесь в торговом центре. Быстренько подберите пивной корень (POOT BEER), который лежит рядом с Вами и используйте его на пирата-призрака (USE POOT BEER). И Вы увидите, как он исчезнет. После всего прежитого разговаривайте с любимой девушкой и смотрите, как будет заканчиваться эта увлекательная игра.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Компьютерные игры
Выпуск 6

Формат 60x90/16. Объем 15.0 п.л.
Тираж 15000 экз. Заказ № 893.

Издательство "БИБЛИОН" 103055 г. Москва, ул. Новолесная 7/2
ЛР № 064038 от 19.04.95

ISBN № 5-88952-001-6

Московская типография № 6
Комитета Российской Федерации по печати,
109088, Москва, Ж-88, Южнопортовая ул., 24